TERRY BROOKS

IL DRUIDO DI SHANNARA

Traduzione di Elena Dezani Trucco e Anna Tamagno Gea

1991 Arnoldo Mondadori Editore S.p.A., Milano

Titolo originale dell'oipera: The Druid of Shannara

I edizione Omnibus novembre 1991

IL DRUIDO Dl SHANNARA

A Laurie e Peter
per l'affetto, l'aiuto e l'incoraggiamento
in ogni cosa.

1

Il Re del Fiume Argento si fermò al limitare dei Giardini che erano stati il suo regno sin dal tempo delle fate e rivolse il suo sguardo in basso, verso il mondo dei mortali. Ciò che vide lo rese triste e sconfortato. La terra, malata, stava morendo, la fertile terra nera si trasformava in polvere, le verdi pianure inaridivano, le foreste erano ormai distese infinite di alberi privi di linfa vitale e l'acqua nei laghi e nei fiumi stagnava o era evaporata del tutto. Ovunque anche le creature che vivevano su quella terra soffrivano e morivano poiché il loro nutrimento era stato avvelenato. Perfino l'aria aveva perso parte della sua purezza.
E mentre succede tutto questo, pensava il Re del Fiume Argento, il potere degli Ombrati si consolida.
Sfiorò con le dita i petali cremisi del ciclamino che fioriva folto ai suoi piedi. Proprio dietro a lui cresceva la forsizia, poco più in là c'erano corniole e ciliegi, fucsie e ibiscus, rododendri e dalie, distese di iris, azalee, narcisi, rose, e centinaia di altri fiori e piante, tutti in piena fioritura, con una profusione di colori che si estendeva a perdita d'occhio. Si scorgevano anche animali, grandi e piccoli, creature la cui origine risaliva al tempo in cui regnavano armonia e pace.
Adesso, nel mondo delle Quattro Terre e delle creature scampate al caos e alla distruzione delle Grandi Guerre, quel passato era quasi dimenticato. Il Re del Fiume Argento era il solo superstite. Egli era pieno di vita quando il mondo era agli albori e nascevano le prime creature. Era giovane allora, e non era solo. Adesso era un vecchio ed era l'ultimo di quella stirpe. Tutto ciò che esisteva un tempo, eccetto i Giardini dove egli viveva, era scomparso. Solo i Giardini sopravvivevano, immutati, grazie alla magia delle fate. Il Verbo aveva affidato

VISIT…



i Giardini al Re del Fiume Argento raccomandandogli di occuparsene e di mantenerli come ricordo di quel tempo passato che forse un giorno avrebbe potuto ritornare. Il resto del mondo era cambiato ma i Giardini no.

Tuttavia si erano ristretti, non tanto da un punto di vista fisico ma piuttosto spirituale. I confini dei Giardini erano fissi e immutabili, la loro esistenza era al di sopra dei cambiamenti che avvenivano nel mondo dei mortali. I Giardini erano più una presenza che un luogo definito. Ma questa presenza era stata intaccata dalla malattia del mondo al quale era legata, poiché era compito dei Giardini preservare quel mondo. Da quando le Quattro Terre erano state avvelenate il compito era diventato arduo, gli effetti erano diminuiti e incredulità e sfiducia nella sua esistenza - che sempre era stata qualcosa di indefinito - si facevano largo nelle menti degli esseri umani.

Tutto questo rendeva triste il Re del Fiume Argento. Non si affliggeva per sé - era al di sopra di ciò che stava succedendo - ma per le genti delle Quattro Terre, uomini e donne mortali che correvano il pericolo di perdere per sempre la magia delle fate. Per secoli, nella terra del Fiume Argento, i Giardini erano stati il loro rifugio e lui era lo spirito amico, protettore del popolo. Si era preso cura di loro, gli aveva infuso un senso di pace e benessere che trascendeva l'aspetto fisico, e aveva promesso che avrebbero ancora trovato nel loro mondo bontà e amicizia. Adesso questo non esisteva più, non poteva più proteggerli. Gli Ombrati, avvelenando le Quattro Terre, avevano corroso la sua stessa forza esiliandolo nei Giardini e impedendogli di aiutare coloro che aveva protetto.

Fissò quel mondo in rovina finché la sua disperazione si trasformò in forza. Nella sua mente affioravano i ricordi. Un tempo i Druidi proteggevano le Quattro Terre, ora però se ne erano andati. Un piccolo gruppo di discendenti, tra i migliori della stirpe degli Elfi di Shannara, aveva posseduto ciò che rimaneva della magia delle fate. Ma ormai erano morti tutti.

La disperazione lasciò il posto alla speranza. I Druidi avrebbero potuto tornare. C'erano le nuove generazioni della vecchia stirpe di Shannara. Il Re del Fiume Argento, anche se non poteva recarsi nelle Quattro Terre, era a conoscenza di quasi tutto ciò che vi succedeva. L'ombra di Allanon aveva chiamato alcuni dei figli di Shannara a ristabilire la magia perduta e forse, se fossero vissuti a sufficienza, avrebbero trovato il modo per portare a termine la loro missione. Ma la loro vita era in pericolo, tutti rischiavano di morire, minacciati dagli Ombrati a est, sud e ovest, e da Uhl Belk, il Re della Pietra, a nord.

Chiuse per un attimo gli occhi. Era a conoscenza di quello che avrebbe salvato i figli di Shannara - una magia, così potente e oscura che nulla avrebbe potuto fermare, una magia che avrebbe superato gli ostacoli creati dai loro nemici infrangendo la barriera di illusione e menzogne che nascondeva la verità ai quattro dai quali dipendeva tutto.

Quattro, non tre. Lo stesso Allanon non aveva capito cosa significava.
Si girò e tornò indietro verso il centro del suo rifugio. Lasciò alle sue spalle il canto degli uccelli; la fragranza dei fiori e il calore dell'aria lo blandivano mentre camminava e percepì colore, profumo e forma di tutto quello che lo circondava.
All'interno dei Giardini, virtualmente, il suo potere era assoluto; ora la sua magia era necessaria oltre quei confini. Sapeva quello che doveva fare. Assunse le sembianze di un vecchio che di tanto in tanto appariva nel mondo sottostante. Il suo passo divenne strascicato, il suo respiro ansante, i suoi occhi velati e il suo corpo indolenzito. Gli uccelli tacquero e le bestiole che erano attorno a lui fuggirono veloci. Fece uno sforzo per separarsi da tutto quello che aveva creato, ritirandosi nel passato, sentendo il bisogno di ricuperare le sensazioni di un mortale per capire meglio quale parte di sé era necessaria.
Giunto al centro del suo regno, si fermò. C'era un lago d'acqua trasparente, alimentato da un piccolo ruscello, dove un unicorno si dissetava. La terra intorno era scura e fertile ai margini del lago, candidi come la neve, crescevano sottili e delicati fiori senza nome. All'estremità più lontana, da un cespuglio di violette, spuntava un piccolo albero contorto le cui delicate foglie verdi erano striate di rosso. Da due grandi rocce, vene di minerali colorati brillavano al sole.
Il Re del Fiume Argento rimase immobile dinanzi alla vita che scorreva intorno a lui, pronto a diventare tutt'uno con essa.
Fatto questo, quando ogni cosa era confluita nella forma umana che lui aveva assunto, come se avesse unito con una corda invisibile piccoli pezzi e parti diverse, egli si protese per comporre un tutto unico. Le sue mani, con pelle rugosa e ossa fragili, si levarono per evocare la magia e le sensazioni spaziotemporali, residui di un'esistenza mortale, scomparvero.
Per primo gli si avvicinò il piccolo albero portando davanti a lui la sua struttura priva di radici, scheletro di quello che stava per creare. Si piegò a poco a poco per assumere la forma che egli desiderava, mentre le foglie intrecciate attorno ai rami si staccavano e volavano via. Seguì la terra, trasportata a manciate da palette invisibili che la deponevano contro l'albero, ricoprendolo, tracciandone il contorno. Poi fu la volta dei minerali per i muscoli, delle acque per la linfa e dei petali di fiori delicati per la pelle. Raccolse la seta per i capelli sulla criniera dell'unicorno e perle nere per gli occhi. La magia si insinuò iniziando la sua opera e, lentamente, la creazione prese forma.
Quando tutto fu finito, la fanciulla che stava in piedi davanti a lui era perfetta in tutto tranne che per un particolare.
In lei mancava ancora la vita.
Egli si guardò intorno e scelse una colomba. La prese e, ancora viva, la introdusse nel petto della fanciulla facendone il suo cuore. Si avvicinò subito a lei per stringerla tra le braccia e trasmetterle la sua stessa vita. Poi fece qualche passo indietro

e attese.
Il petto della fanciulla ebbe un sussulto e le sue gambe si contrassero. Aprì gli occhi che, neri come il carbone, spiccavano sulla carnagione pura e delicata. L'ossatura era minuta e finemente modellata, come una scultura dalle morbide curve. I suoi capelli erano così chiari e lucenti da sembrare d'argento.
<<Chi sono?>> chiese con una voce dolce e musicale come i fruscii della notte.
<<Sei mia figlia>> rispose il Re del Fiume Argento, provando sentimenti che pensava di aver perduto.
Non le disse che era figlia della terra, creata con la sua magia: avrebbe capito da sola grazie ai poteri che lui le aveva trasmesso. Non era necessaria alcuna spiegazione.
Lei cercò di muovere un passo, poi un altro. Scoprendo di poter camminare cominciò ad avanzare rapidamente, mettendo alla prova le sue capacità mentre girava intorno al padre, lanciandogli timide occhiate. Si guardò attorno curiosa, percepiva profumi, rumori, sensazioni che permeavano i Giardini e avvertiva in essi una sorta di affinità di cui non riusciva a trovare una spiegazione.
<<I Giardini sono mia madre?>> chiese all'improvviso, e il Re rispose affermativamente. <<Sono parte anche di te?>> e di nuovo egli annuì.
<<Seguimi>> le disse dolcemente.
Insieme attraversarono i Giardini, esplorandoli come ogni padre farebbe con il figlio; esaminarono i fiori, osservarono il rapido movimento di uccelli e animali, studiarono il complicato intreccio del sottobosco, gli strati di roccia e di terra. Lei era intelligente e vivace, tutto la interessava e nutriva un profondo rispetto per la vita. Egli fu compiaciuto di ciò che vedeva.
Poi cominciò a mostrarle qualcosa di magico. Prima di tutto la magia che lui stesso possedeva, solo in parte però, per non spaventarla. Poi lasciò che lei provasse a opporvisi. Scoprire di possedere la magia, la sorprese più di ciò che le permetteva di fare. Eppure non esitò a usarla: era anzi impaziente.
<<Vuoi conoscere il tuo nome?>) le chiese.
<<Sì>> rispose lei guardandolo attenta.
<<Il tuo nome È Viridiana. Ne comprendi il significato?>>
Dopo un attimo di riflessione lei rispose nuovamente: <<Sì>>.
La condusse verso un vecchio noce quasi del tutto privo di corteccia, con il tronco ricoperto di rampicanti. Qui, rinfrescati da una brezza leggera, profumata di gelsomino e begonia, si sedettero vicini, sull'erba soffice. Un grifone vagava tra l'erba alta e si strofinava contro le mani della fanciulla.
<<Viridiana>> disse il Re del Fiume Argento. <<C'È una cosa che tu devi fare.>>
Pacatamente le spiegò che avrebbe dovuto lasciare i Giardini per andare tra gli uomini. Le disse dove doveva andare e cosa doveva fare. Le parlò dello Zio Oscuro, del Cavaliere, e di Ombrati senza nome, di Uhl Belk ed Eldwist e della Pietra

Nera. Mentre parlava con lei, rivelandole la verità sulla sua origine, sentiva una fitta dolorosa al petto, chiaramente umana, proveniente da quella parte di lui che era rimasta nascosta per secoli. Diventò triste e la sua voce si spezzò mentre dagli occhi scendevano lacrime. Sorpreso, cercò di soffocarle, e riprendere il discorso gli costò fatica. La fanciulla lo fissava in silenzio - il suo sguardo era intenso, profondo e ansioso. Non discusse le sue parole e non fece domande. Semplicemente ascoltò e accettò.
Quando egli terminò di parlare lei si alzò. <<Capisco qual È la mia missione. Sono pronta.>>
Ma il Re del Fiume d'Argento scosse la testa. <<No, figlia mia, non lo sei. Lo scoprirai quando abbandonerai questo luogo. Nonostante la tua origine e i tuoi poteri, sei vulnerabile e ci sono cose dalle quali io non posso difenderti. Guardati da ciò che non puoi capire.>>
<<Lo farò>> rispose.
Camminò con lei sino al limite estremo dei Giardini, dove iniziava il mondo degli uomini e insieme rivolsero i loro sguardi sulle sue rovine. Rimasero muti a lungo poi la fanciulla disse: <<Senz'altro là c'È bisogno di me>>.
Egli annuì tristemente, sentendo già la sua mancanza. Lei È solo un elemento, pensò, ma si rese conto immediatamente di essere in errore. Lei era molto di più. Lei era parte di lui, in modo più intimo di quanto non potesse esserlo una figlia naturale.
<<Arrivederci, padre>> gli disse improvvisamente scostandosi dal suo fianco.
Uscì dai Giardini e scomparve nel mondo. Allontanandosi non lo aveva baciato né abbracciato. Se ne era semplicemente andata poiché sapeva di doverlo fare.
Il Re del Fiume Argento tornò indietro. Gli eventi lo aveva-no affaticato, avevano indebolito il suo potere magico. Sentiva il bisogno di riposarsi. Si liberò rapidamente del suo aspetto umano, spogliandosi della sua carnalità, di ricordi e sentimenti, tornando a essere una creatura delle fate.
Anche così, ciò che provava per Viridiana, sua figlia, creata con il suo potere, non mutò.

2

Walker Boh, tremante, riprese coscienza.
Zio Oscuro.
Il bisbiglio di una voce nella mente lo fece riemergere dal fondo del buco nero nel quale stava scivolando, sospingendolo dal buio più cupo verso una luce grigiastra: avvenne tutto così bruscamente che i muscoli delle sue gambe furono attanagliati da un crampo. Alzò la testa che teneva ripiegata tra le braccia, aprì gli occhi e guardò, privo di espressione, davanti a sé. Ondate continue di dolore travolgevano il suo corpo. Era come se fosse stato colpito da un ferro incandescente ed egli si

ripiegava su se stesso nell'inutile sforzo di lenire il dolore. Solo il suo braccio destro rimaneva disteso, pesante e fastidiosa appendice che non gli apparteneva più, unito per sempre al pavimento della caverna nella quale giaceva, trasformato in pietra fino al gomito.
Questa era l'origine del dolore.
Chiuse gli occhi per combatterlo, cercando di superarlo, di vincerlo. Ma aveva perso la forza, il potere magico si era affievolito, indebolito dalla lotta sostenuta per resistere al veleno dell'Asphinx. Erano trascorsi sette giorni da quando era arrivato nella Cripta dei Re per cercare la Pietra Nera, sette giorni da quando aveva trovato la creatura portatrice di morte lasciata lì per intrappolarlo.
Oh, sì, pensò agitato, proprio per intrappolarlo.
Da chi era stata mandata? Dagli Ombrati o da qualcun altro? Chi aveva adesso la Pietra Nera?
Ripensò a tutti gli avvenimenti che lo avevano portato fin lì. L'ombra di Allanon, morto da trecento anni, aveva convocato gli eredi della magia di Shannara: suo nipote Par Ohmsford, sua cugina Wren Ohmsford e poi lui. Il Druido Cogline era andato a trovarli, convocandoli personalmente e spronandoli ad affrettarsi. Lo avevano ascoltato, si erano trovati al Perno dell'Ade, presso le rovine dell'antico palazzo dei Druidi, dove era apparso Allanon che aveva affidato loro compiti separati, il cui fine comune era di combattere l'oscuro piano degli Ombrati che si servivano della magia per privare della vita le Quattro Terre. Walker era stato incaricato di restituire Paranor, antica dimora dei Druidi, alle Quattro Terre. Aveva rifiutato finché Cogline era tornato da lui, portando un volume delle Storie dei Druidi, in cui si raccontava di una Pietra Nera che aveva il potere di ritrovare Paranor. Poi lo aveva condotto al Lago dello Spettro, profeta dei segreti della terra e dei mortali.
Egli scrutò l'oscurità della caverna in cui si trovava, i portali delle tombe dei Re delle Quattro Terre, morti da secoli, la ricchezza ammassata davanti alle cripte in cui giacevano, e le sentinelle di pietra che vegliavano su quelle spoglie mortali. Occhi di pietra spiccavano dai volti neri, immobili. Era solo con i loro fantasmi.
Stava morendo.
Lacrime scesero dai suoi occhi, appannandogli la vista mentre cercava di trattenerle. Era fuori di sé!
Zio Oscuro. Le parole rimbombavano nella sua mente schernendolo e infastidendolo. La voce era quella che proveniva dal Lago dello Spettro, quella del miserabile e insidioso spirito colpevole di ciò che gli era successo. Erano stati i suoi indovinelli a condurlo nella Cripta dei Re, alla ricerca della Pietra Nera. Lo Spettro sapeva quello che avrebbe trovato; non c'era nessuna Pietra e c'era invece l'Asphinx, trappola mortale pronta a distruggerlo.
Perché era stato indotto a pensare che le cose sarebbero andate

diversamente? Walker si interrogò con distacco. Forse lo spirito del Lago dello Spettro odiava lui più di chiunque altro? Non si era vantato con Walker di mandarlo incontro al suo destino dandogli ciò che lui cercava? Walker aveva cambiato strada per assecondare lo spirito, precipitandosi ansiosamente verso la morte che gli era stata promessa, credendo di potersi difendere da qualsiasi spirito maligno. Ricordi? Rimproverava se stesso. Ricordi quanto eri fiducioso?

Mentre il veleno dilagava in lui si contorse. Dove era andata a finire la sua sicurezza?

Si trascinò sulle ginocchia verso l'ingresso della caverna dove la sua mano era ancorata alla pietra. Riusciva solo a scorgere i resti dell'Asphinx, il serpente di pietra attorcigliato al suo braccio pietrificato, legati insieme per sempre alla montagna. Strinse i denti e sollevò la manica del mantello. Il braccio era pesante e rigido, pietrificato fino al gomito, e striature di pietra salivano verso la spalla. Il processo era lento ma costante. Stava per essere completamente tramutato in pietra.

Non che importasse, pensò; avrebbe perso la vita molto prima, sarebbe morto di sete, oppure a causa del veleno.

Lasciò che la manica scivolasse a coprire quell'orrore. Era passata una settimana. Quasi subito, quel poco cibo che aveva con sé era terminato e due giorni prima si era dissetato con l'ultima acqua rimasta. Stava perdendo rapidamente le forze. La febbre non gli dava tregua e i momenti di lucidità erano sempre più brevi. All'inizio aveva lottato, cercando di usare i suoi poteri per contrastare l'effetto del veleno e ridare la vita al suo braccio. Ma il potere magico lo aveva abbandonato del tutto. Si era sforzato di liberare il braccio credendo, in qualche modo, di riuscire. Ma ben presto si arrese, era condannato senza speranza. Infine, ridotto allo stremo, si era addormentato; con il passare dei giorni aveva dormito sempre di più mentre si affievoliva lo stimolo del risveglio.

Adesso che giaceva confuso nell'oscurità e nel dolore, riportato a uno stato di momentanea coscienza dalla voce dello Spettro del Lago, si rese conto con terrificante certezza che se fosse ripiombato nel sonno non si sarebbe mai più svegliato. Respirò rapidamente scacciando la paura. Non doveva permetterlo. Non doveva arrendersi.

Si costrinse a riflettere. Finché poteva pensare, si disse, il sonno non lo avrebbe vinto. Tornò col pensiero alle visioni dello Spettro del Lago, riascoltò mentalmente le parole dello spirito cercando di coglierne il significato. Lo Spettro del Lago non aveva mai nominato la Cripta dei Re parlando dei luoghi in cui avrebbe potuto trovare la Pietra Nera. Forse la sua conclusione era sbagliata? Era stato deliberatamente ingannato? Non c'era nulla di vero in quelle parole?

I pensieri di Walker erano confusi e la sua mente rifiutava di rispondere alle domande. Disperato chiuse gli occhi e solo con un immenso sforzo riuscì a riaprirli. I suoi abiti erano freddi e bagnati dal sudore, il corpo era scosso da brividi. Respirava

a fatica, lo sguardo era appannato, la gola secca.
Troppi turbamenti - come poteva concentrarsi? Voleva semplicemente abbandonarsi e...
Fu preso dal panico, rendendosi conto del bisogno che aveva di deglutire. Cambiò faticosamente posizione sino a far sanguinare le ginocchia. Il dolore poteva aiutarlo a restare cosciente. Lo avvertiva a stento.
Costrinse la mente a tornare indietro, a ripensare al Lago dello Spettro. Rivide lo spettro che sorrideva godendo del suo stato. Udì la voce beffarda. La rabbia gli diede forza. Sentiva, disperatamente, di dover ricordare qualcosa.
Ti prego, fa' che io rimanga sveglio!
La Cripta dei Re non rispose alla sua invocazione; le statue rimasero silenziose, assenti. La montagna aspettava.
Devo liberarmi! decise.
Allora ricordò la visione, la prima delle tre, quella in cui era in piedi su una nuvola al di sopra dei compagni che erano stati convocati dall'ombra di Allanon, quella in cui aveva detto che si sarebbe tagliato una mano piuttosto che riportare i Druidi e aveva dunque sollevato il braccio a conferma delle sue parole. Ricordando la visione comprese la verità.
Scacciò la reazione di incredulo orrore e lasciò scivolare la testa sul pavimento di pietra della caverna. Gridò, sentendo le lacrime scorrergli sulle guance, bruciargli gli occhi mentre si mescolavano al sudore. Il suo corpo si contorse nel tormento della decisione che doveva prendere.
No! No, non sarebbe successo!
Eppure sapeva di doverlo fare.
Le sue urla si trasformarono in sorriso, raggelando la sua follia, disperdendola tra il silenzio della tomba. Attese che si fosse spenta, che l'eco finisse nel silenzio e poi sollevò lo sguardo. Era allo stremo, il suo destino era segnato. Se non si fosse liberato subito sapeva che non avrebbe più potuto farlo. Aveva un'unica possibilità.
Convinse se stesso, cancellando le emozioni, cercando di farsi forza. Esplorò il pavimento della caverna finché trovò ciò che gli serviva, una pietra fatta come un'ascia, tagliente da un lato, abbastanza dura da essere rimasta intatta dopo la caduta dal soffitto della camera durante la battaglia tra Allanon e il serpente Valg quattro secoli prima. La pietra era a pochi centimetri, facilmente raggiungibile da chiunque, ma non da lui. Con calma, cercò di ricuperare una parte del suo potere magico. La pietra avanzava centimetro dopo centimetro, raschiando con uno stridio che rimbombava nel silenzio della caverna. Walker, sostenuto dalla tensione, si avvicinò, mentre la febbre aumentava lasciandolo in preda alla nausea.
Infine era alla portata della sua mano libera. Lasciò che la magia svanisse respirando a fondo per concentrarsi. Allungò il braccio e le sue dita si strinsero con forza attorno a essa. Lentamente la raccolse trovandola incredibilmente pesante e dubitando di riuscire a sollevarla...

Non poté terminare il pensiero. Non poteva misurarsi con quello che stava per fare. Trascinò la pietra vicino a sé, la strinse tra le ginocchia, respirò profondamente, la sollevò sopra la sua testa, e dopo un attimo di esitazione, in un impeto di terrore e angoscia, la scagliò a terra. Essa si frantumò contro la pietra del suo braccio, tra polso e gomito, sbriciolandolo con tale forza da fargli vibrare tutto il corpo. Il dolore tremendo lo rese quasi incosciente. Urlava mentre, a ondate successive, veniva travolto; fu come se una parte di lui si staccasse.
Si sentiva lontano, boccheggiava per respirare e l'ascia di pietra scivolò via dalle sue dita insensibili.
Capì che qualcosa era cambiato.
Si sollevò e guardò il suo braccio. Il colpo aveva spezzato l'arto di pietra. Polso e mano erano rimasti attaccati all'Asphinx nel buio della parte più profonda del pavimento di roccia.
Il resto del corpo era libero.
Si inginocchiò rimanendo a lungo incredulo, mentre guardava il suo braccio a pezzi, con la carne striata di pietra sopra il gomito e la pietra frastagliata che pendeva al di sotto. L'arto era insensibile e rigido. Il veleno, che ancora scorreva, continuava la sua distruzione. Fu scosso da tremiti.
Ma era libero! Era libero!
Improvvisamente, nella sala alle sue spalle, ci fu un tumulto, un fruscio lontano come se qualcosa si fosse risvegliato.
Walker Boh, accorgendosi di quello che era successo, sentì il gelo penetrargli nello stomaco. Il suo grido lo aveva destato.
La sala alle sue spalle era l'Alcova, ed era proprio lì che il serpente Valg, guardiano dei morti, una volta era vissuto.
Forse era ancora vivo.
Walker si alzò, gli girava la testa. Si fece forza, ignorò sia il dolore sia la debolezza e si avviò vacillando verso l'esterno.
Annullò completamente ogni pensiero estraniandosi da ciò che era attorno a lui, concentrandosi per attraversare la cripta e arrivare all'uscita. Se il serpente era vivo e lo trovava, per lui era finita.
La fortuna era dalla sua parte. Il serpente non spuntò. Non apparve nulla. Raggiunse il portale passando tra le tombe, avvolto dall'oscurità.
Ciò che successe non gli fu mai chiaro. In qualche modo egli riuscì a venire fuori dalla Cripta dei Re, superare i Banshees le cui grida potevano far impazzire un uomo, la Sfinge il cui sguardo poteva pietrificare. Udì il lamento dei Banshees, sentì lo sguardo bruciante della Sfinge e sperimentò la paura dell'antica magia della montagna mentre cercava di intrappolarlo per fare un'altra vittima. Alla fine riuscì a fuggire, la sua determinazione come scudo, una ferrea volontà unita alla debolezza e al dolore, come se una qualche follia lo avvolgesse e difendesse. Forse, pensava, anche il suo potere magico gli era stato d'aiuto. La magia, dopo tutto, era imprevedibile e rappresentava un mistero insondabile. Veniva sospinto e camminava a fatica, avvolto dall'oscurità e da visioni fantastiche,

tra pareti di roccia che si stringevano attorno a lui, lungo gallerie piene di luci e rumori che lui non vedeva né sentiva, e alla fine fu libero.
Ritornò nel mondo all'alba, i raggi del sole non scaldavano ancora, filtrando debolmente da un cielo nuvoloso dopo il temporale notturno. Con il braccio nascosto sotto il mantello, ridiscese la montagna verso le pianure a sud. Non guardò mai indietro. Poteva appena guardare avanti. Riusciva a mantenersi in piedi solo grazie alla sua enorme forza di volontà.
Non poteva pensare ad altro, neanche al dolore provocato dal veleno. Camminava a scatti, come una marionetta appesa ai fili. I neri capelli e il pallido volto sferzati dal vento, gli occhi appannati dalle lacrime. Mentre usciva dalla foschia, sembrava uno spaventapasseri.
Zio Oscuro, la voce dello Spettro del Lago riecheggiava nella sua mente.
Perse completamente la nozione del tempo. La debole luce del sole non riusciva a disperdere le nuvole gonfie di pioggia e il giorno rimaneva in penombra, ostile. Sentieri andavano e venivano, una processione infinita di rocce, gole, valli e pendii. Tutto questo, per lui, non esisteva. Si rendeva solo conto che stava scendendo, tornando indietro verso quel mondo che era stato così folle da abbandonare. Sapeva che era in gioco la sua vita.
Era mezzogiorno quando infine raggiunse la Valle d'Argilla, un relitto umano lacero e stremato, febbricitante e così debole che dovette inciampare nella scintillante pietra nera del fondovalle per rendersi conto di dove si trovava. Quando finalmente lo realizzò le sue forze cedettero. Crollò nel groviglio del suo mantello mentre la roccia acuminata gli feriva le mani e il volto; incurante delle fitte di dolore si accasciò al suolo. Poi iniziò a strisciare verso le tranquille acque del lago, spostandosi lentamente e a fatica e trascinando il braccio pietrificato.
Nel delirio gli sembrava logico che se avesse raggiunto l'argine del Perno dell'Ade e vi avesse immerso ciò che restava del suo braccio, quelle acque letali avrebbero annullato l'effetto del veleno che lo stava uccidendo. Non aveva senso, ma per Walker Boh la follia era diventata dimensione di vita.
Fallì anche questo piccolo tentativo. Troppo debole per percorrere più di poche miglia, cadde svenuto. Il suo ultimo ricordo fu il buio profondo che in pieno mezzogiorno avvolgeva quel mondo abitato da fantasmi.
Dormì e gli apparve in sogno l'ombra di Allanon. L'ombra emerse dalle acque agitate e gorgoglianti del Perno dell'Ade, materializzandosi in una sagoma oscura e mistica, dell'aldilà cui apparteneva. Si allungò verso Walker, sollevandolo per i piedi, gli trasmise nuova forza e gli chiarì pensieri e visioni. Spettrale, traslucida, fluttuava sulle acque torbide - eppure il suo tocco era così umano.
Zio Oscuro.
Le due parole non avevano il tono beffardo e carico di odio

di quando era stato lo Spettro del Lago a pronunciarle. Spiegavano solo chi era Walker.
Perché non accetti il compito che ti ho assegnato?
Walker, pieno di rabbia cercò di rispondere ma non trovò le parole.
La tua presenza È necessaria, Walker. Non sono io ad averne bisogno, bensì le Quattro Terre e i loro abitanti, i popoli del nuovo mondo. Se tu non accetti, per loro non c'È speranza.
Walker era furente. Riportare i Druidi e la scomparsa Paranor?
Sicuramente, pensava Walker. Sicuramente, ombra di Allanon. Posso intraprendere la mia ricerca in queste condizioni, posso morire e non ci sarebbe speranza per nessuno, proprio io...
Accetta, Walker. Tu non accetti. Riconosci la verità e il tuo destino.
Walker non capiva.
Il legame con quelli che ti hanno preceduto, che hanno capito il significato della parola accettare. Questo È ciò che ti manca.
Walker rabbrividì e la visione scomparve. Le forze lo abbandonarono. Crollò sull'argine del Perno dell'Ade, confuso e spaventato, sentendosi completamente smarrito, e col dubbio di non riuscire a ritrovarsi mai più.
Aiutami Allanon, pregava disperato.
L'ombra fluttuava immobile davanti a lui, eterea contro uno sfondo di cieli invernali e picchi brulli, lievitando come uno spettro di morte che accoglie una nuova vittima. Improvvisamente Walker pensò che la fine fosse inevitabile.
Speri che io muoia? chiedeva disperato. E' questo che vuoi da me?
L'ombra non rispose.
Tu conosci il mio destino? Porse il suo braccio, frastagliato moncherino di pietra e carne corrosa dal veleno.
L'ombra rimase silenziosa.
Perché non mi aiuti? Walker gemeva.
Perché non vuoi aiutarmi.
Le parole echeggiavano nella sua mente, pressanti e piene di oscuri significati. Le acque del Perno dell'Ade ribollivano e gorgogliavano, torbide, poi si calmarono. Un'atmosfera nebbiosa, piena di fantasmi e visioni, circondava quel luogo dove vita e morte si incrociavano.
Walker Boh le scorse solo per un istante, conscio di quella visione reale, consapevole che non stava sognando.
Poi tutto scomparve e ripiombò nell'incoscienza.
Quando si svegliò c'era qualcuno chino su di lui. Walker lo vide confusamente a causa della febbre e del dolore, era un'esile figura vestita di grigio, con il viso lungo, barba e capelli incolti e un naso da falco, acquattata lì vicino come per succhiargli le ultime forze.
<<Walker?>> sussurrò dolcemente.
Era Cogline. Walker deglutì, cercò di sollevarsi. Il peso del

braccio lo tirava, costringendolo a terra. Le mani del vecchio cercarono a tentoni sotto il mantello e trovarono il moncherino. Walker udì l'affanno del suo respiro.
<<Come sei riuscito a trovarmi?>> riuscì a domandare.
<<Grazie ad Allanon>> gli spiegò Cogline con voce aspra e profonda.
Walker sospirò. <<Per quanto tempo sono rimasto...?>>
<<Tre giorni. Non so come tu possa essere ancora vivo. Non esiste spiegazione logica.>>
<<E' vero>> confermò Walker cercando di accostarsi all'uomo. La vicinanza di quell'essere umano lo fece piangere.
<<Non pensavo... Ero sicuro di morire... davvero.>>
Cogline lo abbracciò e disse: <<No, Walker, non ancora>>.
Poi il vecchio lo tirò su, aiutandolo ad alzarsi con una forza incredibile, e si diressero a sud, nella valle. Era di nuovo l'alba, il sole nasceva scintillante a est, contro l'orizzonte, l'aria era tersa, in attesa.
<<Reggiti a me>> lo incitava Cogline, camminando al suo fianco sulla roccia nera. <<Ci sono dei cavalli e troveremo aiuto. Tieniti stretto, Walker.>>
Walker Boh si tenne stretto come se ne andasse della sua vita.

3

Cogline accompagnò Walker Boh a Storlock e nonostante fossero a cavallo vi arrivarono solo al tramonto. Ridiscesero dai Denti del Drago in una giornata soleggiata e calda, si diressero a est, attraverso le Pianure di Raab, verso le foreste delle Terre dell'Est nel cuore dell'Anar e il leggendario villaggio degli Stor. Walker, tormentato dal dolore e perseguitato da pensieri di morte restò sveglio per quasi tutto il viaggio. Non sapeva però né dove si trovava, né cosa stava succedendo attorno a lui, conscio solo dell'andatura del suo cavallo e degli incoraggiamenti di Cogline che gli diceva che sarebbe andato tutto bene.
Non credeva che Cogline gli dicesse la verità.
Storlock era avvolto dal silenzio, con un clima fresco e secco, ombreggiato dagli alberi, un paradiso rispetto al caldo soffocante e alla polvere delle pianure. Mani si tesero verso Walker e lo aiutarono a smontare da cavallo, a liberarsi dal puzzo di sudore e da quella sensazione di morte incombente. Non sapeva perché era vivo. Non se lo spiegava. Figure vestite di bianco gli si strinsero attorno, sostenendolo, tranquillizzandolo - gli Stor, gli Gnomi Guaritori del Villaggio. Tutti conoscevano gli Stor. Erano fonte di salvezza per gran parte delle Quattro Terre. Wil Ohmsford era stato loro discepolo ed era diventato un guaritore, l'unico, in tutte le Terre del Sud. Shea Ohmsford era stato guarito dopo un attacco nelle Terre dei Lupi. Tempo prima, anche Par, avvelenato dalla Bestia Mannara

nella Vecchia Brughiera, era stato portato lì da Walker.
Adesso si doveva salvare Walker. Ma Walker pensava che fosse impossibile.
Avvicinarono una tazza alle sue labbra e uno strano liquido gli scese in gola. Il dolore diminuì quasi subito e si sentì insonnolito.
All'improvviso, sorprendentemente, decise che dormire gli avrebbe fatto bene. Il sonno sarebbe stato il benvenuto.
Fu condotto nella Casa Centrale, dove si prestavano le cure più importanti, e sistemato in un letto in una delle camere sul retro dalla quale si vedeva la foresta, un sipario di tronchi scuri. Fu spogliato e avvolto in lenzuola, gli fu dato ancora da bere, un liquido caldo, amaro, e quindi lasciarono che si addormentasse.
Il sonno lo avvolse quasi subito.
Mentre lui dormiva, la febbre scomparve e la debolezza diminuì.
Il dolore persisteva, ma era lontano, staccato da lui.
Sprofondò nel calore e nella comodità del suo giaciglio e neppure i sogni turbarono il suo riposo. Le visioni non lo tormentarono e i pensieri oscuri non lo svegliarono. Dimenticò Allanon e Cogline. L'angoscia che lo aveva attanagliato per la perdita del braccio, lo sforzo per fuggire dalla Sfinge e dalla Cripta dei Re e quella terrificante sensazione di non essere più padrone del suo destino - tutto era caduto nell'oblio. Aveva trovato la pace.
Non avendo la percezione del tempo, del sole che attraversava il cielo o del passaggio dal giorno alla notte e viceversa, non seppe quanto a lungo dormì. Quando cominciò a risvegliarsi, uscendo dall'oscurità per fluttuare in uno stato di dormiveglia, gli si affacciarono alla mente brandelli di ricordi della sua giovinezza, di quando imparava a conciliare frustrazioni e desideri scoprendo la sua identità.
I ricordi erano nitidi e penetranti.
Era ancora un bambino quando scoprì i propri poteri magici. Allora non li aveva chiamati magici; non li aveva chiamati in nessun modo. Pensava che tutti li possedessero; pensava di essere come gli altri. A quei tempi viveva a Pietra del Focolare, nella Terrabuia, con suo padre Kenner e sua madre Risse e lì non c'erano altri bambini con i quali si poteva confrontare.
Successe in seguito. Fu sua madre a dirgli che ciò che poteva fare era fuori dal comune, che era diverso dagli altri. Vedeva ancora il suo volto quando cercava di spiegarglielo, i suoi tratti minuti ma intensi, il contrasto tra la carnagione chiara e i capelli neri come il carbone che pettinava e acconciava sempre con fiori. Poteva ancora sentire le sue parole lente e decise.
Risse. Aveva amato profondamente sua madre. Lei non aveva poteri magici; era una Boh, la magia apparteneva alla famiglia di suo padre, gli Ohmsford. Glielo disse mentre lui era seduto davanti a lei, in un luminoso giorno d'autunno e il profumo delle foglie morte e dei rami secchi riempiva l'aria; sorrideva e lo rassicurava mentre parlava, non riuscendo però a nascondergli il suo disagio.
Questo faceva parte dei suoi poteri. Poteva leggere nella

mente altrui - non in tutte, ma riusciva quasi sempre a intuire i pensieri di sua madre.
<<La magia ti rende speciale, Walker>> gli disse. <<E' un dono che devi conservare e nutrire. So che un giorno lo userai per qualcosa di meraviglioso.>>
Morì un anno dopo a causa di una febbre che nessuna cura poté guarire.
Visse solo con suo padre e quel "dono" di cui lei gli aveva parlato si sviluppò rapidamente. Il potere magico funzionava, gli permetteva di comprendere. Scoprì di poter spesso capire ciò che la gente non diceva - da cambiamenti nei modi o nel-l'umore - di poter scoprire emozioni che loro ritenevano segrete, opinioni o idee, necessità e speranze, nonché i motivi delle loro azioni. C'erano sempre visitatori a Pietra del Focolare - viaggiatori, venditori ambulanti, commercianti, guardaboschi, cacciatori, cacciatori di frodo, perfino Guide - e Walker sapeva tutto di loro anche se non dicevano una parola.
Avrebbe voluto dirglielo. Avrebbe voluto rivelare ciò che sapeva. Gli piaceva questo gioco. Ma suo padre gli ordinò di smetterla. Walker ubbidì. Poi scoprì un altro aspetto dei suoi poteri, ancora più interessante. Poteva comunicare con gli animali della foresta, con pesci e uccelli e perfino con le piante. Percepiva i loro sentimenti come quelli degli esseri umani, anche se i loro pensieri e le loro sensazioni erano più semplici e limitati. Scompariva per ore perso in esplorazioni, elucubrazioni, viaggi mentali alla ricerca di se stesso. Si autodefinì un esploratore di vita.
Con il passare del tempo divenne chiaro che le sue particolari capacità lo avrebbero aiutato anche nello studio. Appena si rese conto che le lettere dell'alfabeto formavano delle parole, iniziò a leggere le pagine consumate dei libri della biblioteca del padre. Imparava la matematica senza sforzi. Comprendeva le scienze per intuito. Raramente aveva bisogno di spiegazioni. Sembrava che in qualche modo riuscisse sempre a capire come funzionavano le cose. La storia divenne la sua materia preferita; ricordava in maniera prodigiosa fatti, luoghi, avvenimenti e personaggi. Cominciò egli stesso a prendere appunti, riportando tutto ciò che imparava, scrivendo le cose che un giorno avrebbe insegnato ad altri.
Col passare degli anni, l'atteggiamento di suo padre verso di lui sembrava cambiare. Per prima cosa, certo di essersi sbagliato, non fu più sospettoso. Ma la sensazione persisteva. Infine ne parlò con suo padre e Kenner - un uomo alto, magro, agile, con grandi occhi intelligenti, che aveva saputo vincere la sua balbuzie ed era dotato di particolari abilità - ammise che era vero. Kenner non possedeva poteri magici. Da bambino aveva manifestato alcune potenzialità ma erano scomparse dopo l'adolescenza. Era successo come a suo padre e suo nonno e a tutti gli Ohmsford che conosceva risalendo sino a Brin.
Ma per Walker era diverso. Il potere di Walker cresceva. Kenner gli disse di temere che le sue capacità lo avrebbero sopraffatto

e sarebbero arrivate a un punto in cui lui non avrebbe più potuto dominarne gli effetti. Gli disse anche, come Risse, che non doveva soffocarle, che quella magia era un dono con un fine particolare.
Poco tempo dopo, raccontò a Walker la storia della magia degli Ohmsford, del Druido Allanon e di Brin, la Ragazza della Valle e della misteriosa verità che l'ultimo a morire aveva lasciato. Walker aveva dodici anni quando ascoltò questo racconto. Avrebbe voluto conoscere quella verità. Suo padre non la conosceva. Seppe solo raccontargli la storia di quel passaggio attraverso la stirpe degli Ohmsford.
<<Si manifesta in te, Walker>> disse. <<A tua volta la trasmetterai ai tuoi figli ed essi ai loro finché sarà necessario. Questa È la tua eredità.>>
<<Ma come si può definire un bene un'eredità che non serve a nulla?>> chiese allora Walker.
Kenner gli ripeté: <<La magia ha sempre un fine - anche se per noi È incomprensibile>>.
Neanche un anno dopo, appena Walker si era lasciato alle spalle l'infanzia per entrare nella giovinezza, la magia aveva rivelato di possedere un altro lato, più oscuro. Walker scoprì il suo aspetto distruttivo. Qualche volta, soprattutto quando era arrabbiato, le sue emozioni si trasformavano in energia. Quando succedeva poteva far muovere gli oggetti e romperli senza toccarli. Talvolta poteva evocare il fuoco. Non era un fuoco comune, non ardeva e il suo colore era simile al cobalto. Non riusciva a farne tutto ciò che voleva ma quasi tutto ciò che pensava. Impiegò settimane per imparare a controllarlo. Cercò di nasconderlo a suo padre, ma suo padre sapeva, come se alla fine avesse imparato a conoscere ogni cosa riguardo a suo figlio. Anche se parlò poco, Walker sentì che la distanza tra loro aumentava.
Quando suo padre decise di portarlo via da Pietra del Focolare, Walker era quasi un uomo. Da anni la salute di Kenner Ohmsford era minata da una malattia devastante. Allontanò Walker da quella che era stata la sua casa fin dalla nascita e lo condusse a Valle d'Ombra da altri Ohmsford, Jaralan e Mirianna e i loro figli Par e Coll.
Andarsene fu per Walker Boh la cosa peggiore che gli fosse mai capitata. Valle d'Ombra, poco più grande di un gruppo di casolari, sembrava soffocarlo rispetto a Pietra del Focolare. Là la libertà non aveva confini; qui invece c'erano limiti insuperabili. Walker non era abituato a stare tra la gente e non si sentiva a suo agio. Doveva andare a scuola, ma lui non aveva nulla da imparare. Non piaceva né al maestro né ai compagni; era uno straniero, le sue maniere erano diverse dalle loro, conosceva troppe cose e decisero in fretta di non voler avere niente a che fare con lui. Il suo potere magico divenne una trappola da cui non poteva liberarsi. Si manifestava in ogni sua azione e quando se ne rendeva conto era troppo tardi. Poiché non voleva servirsene per difendersi

veniva percosso innumerevoli volte. Era terrorizzato da quel-
lo che poteva succedere se avesse permesso al fuoco di accendersi.
Era nel villaggio da meno di un anno quando suo padre
morì. Walker aveva sperato che morisse.
Continuò a vivere con Jaralan e Mirianna Ohmsford; erano
buoni con lui e comprendevano le sue difficoltà di inserimento
poiché anche il loro figlio Par stava manifestando i primi
segni del suo potere magico. Par discendeva da Jair Ohmsford,
fratello di Brin. Entrambi i rami della famiglia avevano
ereditato il potere magico dei loro antenati, che risaliva alla
morte di Allanon; così, la comparsa di quei poteri in Par non
era del tutto inattesa. Il potere magico di Par era meno imprevedibile
e più semplice, si manifestava soprattutto nell'abilità
di imitare le voci. Par era ancora giovane, aveva cinque o sei
anni, e non comprendeva del tutto ciò che gli stava succedendo.
Coll non era abbastanza forte da aiutare suo fratello, così
Walker lo prese sotto la sua ala protettrice, e sembrò abbastanza
naturale che lo facesse. Dopo tutto, solo Walker capiva
ciò che provava Par.
Il legame che si creò tra lui e Par cambiò ogni cosa. Gli diede
uno scopo, qualcosa di cui occuparsi oltre se stesso. Trascorreva
le giornate con Par aiutandolo ad abituarsi a convivere
con il potere che possedeva. Lo consigliò, gli spiegò quali
precauzioni doveva adottare e imparare a usare. Cercò di insegnargli
a dominare la paura e a diffidare di chi non capiva.
Divenne il suo mentore.
La gente di Valle d'Ombra cominciò a chiamarlo "Zio
Oscuro". I primi a dargli questo soprannome furono i bambini.
Non era lo zio di Par, ovviamente; non era lo zio di nessuno.
Non aveva legami di sangue con nessuno, al villaggio; nessuno
capiva il suo legame con Jaralan e Mirianna, così non
sapevano come riferirsi a lui. "Zio Oscuro" divenne il suo soprannome.
Walker era più alto di loro, pallido e con i capelli
corvini di sua madre, apparentemente immune dagli effetti dei
raggi del sole sulla sua pelle. Sembrava un fantasma. I bambini
di Valle d'Ombra lo consideravano una figura della notte
che non vedeva mai la luce del giorno e il suo legame con Par
era circondato da un alone di mistero. Così diventò lo "Zio
Oscuro", il maestro della magia, lo straniero tenebroso, il giovane
che per il suo comportamento e le sue idee se ne stava in
disparte e lontano da tutti loro.
Tuttavia, a dispetto del nome "Zio Oscuro", l'atteggiamento
di Walker si affinava. Imparò a destreggiarsi tra sospetto e
inganno. E dopo un po' fu lasciato in pace. Scoprì che poteva
resistere ai loro attacchi solo con uno sguardo o perfino con la
posizione del corpo. Poteva usare il suo potere per difendersi.
Scoprì che poteva calmare gli istinti violenti e indurre i suoi
assalitori all'impotenza. Diventò abile anche nel sedare le risse
che non lo coinvolgevano direttamente. Purtroppo, tutto questo
lo allontanava ancora di più. Adulti e giovani lo abbandonavano;
solo i bambini gli concedevano la loro cauta amicizia.

A Valle d'Ombra Walker non fu mai felice. Persistevano sospetto e paura, mascherati da sorrisi forzati, da frettolosi cenni di saluto, dall'educazione degli abitanti che gli permettevano di vivere in mezzo a loro senza però accettarlo. Walker sapeva che era il potere magico la causa dei suoi problemi. Sua madre e suo padre lo avevano definito un dono, ma per lui non lo era. Era una maledizione che lo avrebbe perseguitato fino alla tomba.

Walker aveva deciso che una volta adulto sarebbe tornato a Pietra del Focolare, nella casa che ricordava perfettamente, lontano dalla gente di Valle d'Ombra, dai loro sospetti e dalle loro ipocrisie, lontano da quella sensazione di diversità che gli facevano provare. Par aveva trovato da solo il suo equilibrio e Walker non se ne occupò più. Innanzitutto, la situazione di Par era ben diversa dalla sua, era nato lì ed era accettato come mai lo sarebbe stato lui. Inoltre l'atteggiamento verso l'uso della magia era diverso. Par era sicuro, voleva conoscere a fondo il suo potere. L'opinione degli altri non gli interessava, non lo toccava, per Walker non era così. Man mano che crescevano si separarono. Walker sapeva che era inevitabile. Era giunto per lui il momento di andarsene. Jaralan e Mirianna lo imploravano di restare ma capivano che per lui era impossibile. Dopo sette anni trascorsi a Valle d'Ombra, Walker se ne andò. Assunse a quel tempo il nome di sua madre, non volendo più usare quello degli Ohmsford poiché lo collegava alla magia che ora disprezzava. Tornò indietro verso Terrabuia, verso Pietra del Focolare, sentendosi libero come un animale selvatico appena fatto uscire da una gabbia. Si liberò dai legami con la vita che si era lasciato alle spalle. Decise che non avrebbe mai più usato il suo potere magico. Promise a se stesso di tenersi lontano, per il resto della sua esistenza, dal mondo degli uomini.

Per quasi un anno fece esattamente così. Poi apparve Cogline e tutto cambiò...

Walker si svegliò bruscamente e i ricordi svanirono. Si agitò nel suo letto caldo e aprì gli occhi. Per un attimo non seppe dove si trovava. La camera era inondata di luce nonostante la fitta foresta che circondava la casa. Il locale era piccolo, pulito, praticamente sprovvisto di arredi. Vicino al letto c'erano solo una sedia e un piccolo tavolo. Sul tavolo vide un vaso di fiori, un catino con dell'acqua e alcuni vestiti. La porta era chiusa.

Pietra del Focolare. Ecco dove lo aveva portato Cogline. Ricordò allora quello che era successo.

Con cautela tirò fuori dalle coltri del letto ciò che restava del suo braccio. Il dolore era diminuito, ma la pesantezza della pietra persisteva e l'arto era insensibile. Si morse le labbra per la rabbia e la frustrazione. A parte il dolore che si era affievolito non era cambiato nulla. La scheggia di pietra nel punto in cui il braccio si era frantumato era ancora lì. Le striature di pietra attraverso le quali il veleno era passato per

arrivare alla spalla non erano cambiate.
Nascose il braccio. Gli Stor non erano stati in grado di guarirlo.
Non possedevano un antidoto per il veleno dell'Asphinx.
E se gli Stor, i migliori guaritori delle Quattro Terre
non potevano fare nulla...
Non concluse il ragionamento. Lo scacciò dalla sua mente,
chiuse gli occhi, cercò di riprendere sonno. L'unica immagine
che si presentava alla sua mente era il braccio che si frantumava
all'impatto con la lama di pietra.
La disperazione lo travolse.
Era trascorsa un'ora quando Cogline entrò nella stanza, come
un intruso, facendo apparire il silenzio ancora più opprimente.
<<Walker>> sussurrò.
<<Non possono salvarmi, vero?>> chiese brusco Walker in
preda alla disperazione.
Il vecchio uomo divenne una statua ai piedi del letto. <<Sei
vivo, o mi sbaglio?>> rispose.
<<Non giocare con me. Non c'È antidoto per quel veleno.
Sento il suo effetto. Sono vivo, per il momento. Dimmi se mi
inganno.>>
Cogline esitò. <<Non hai torto. Il veleno scorre ancora in te.
Neanche gli Stor posseggono l'antidoto, però ne hanno rallentato
l'azione, hanno calmato il dolore e ti hanno concesso del
tempo. E' più di quello che avevo previsto, considerata la gravità
della tua ferita. Come ti senti?>>
Walker sorrise amaramente. <<Come se stessi morendo, ma
di una morte dolce.>>
I loro sguardi si incrociarono per un attimo e seguì una
pausa di silenzio. Cogline poi si avvicinò alla sedia e cercò una
posizione confortevole per le sue vecchie ossa ricoperte da una
pelle scura e rugosa. <<Walker, raccontami cosa È successo.>>
Walker cominciò a parlare. Gli disse di aver letto la vecchia
Storia dei Druidi che Cogline gli aveva dato, e di essere venuto
a conoscenza della Pietra Nera, di aver deciso di consultare
il Lago dello Spettro e interpretando le sue visioni di essere
andato alla Cripta dei Re, di aver trovato la stanza segreta nel
pavimento della Tomba e infine di essere stato afferrato e avvelenato
dall'Asphinx che era stato lasciato lì per intrappolarlo.
<<Per intrappolare qualcuno, forse nessuno>> osservò Cogline.
Walker gli rivolse uno sguardo penetrante, rabbia e delusione
comparvero nei suoi occhi neri. <<Cosa sai, Cogline? Giochi
la stessa partita dei Druidi adesso? Cosa mi racconti di Allanon?
Allanon sa...>>
<<Allanon È all'oscuro di tutto>> Cogline lo interruppe impedendogli
di concludere la sua accusa. I vecchi occhi assunsero
il colore del fango. <<Hai cercato di risolvere gli indovinelli del
Lago dello Spettro da solo - una decisione folle. Ti avevo
messo in guardia più di una volta sul fatto che lo spettro ti
avrebbe rovinato. Cosa potrebbe sapere Allanon? Attribuisci
troppo potere a un vecchio di trecento anni. Anche se fosse vivo,
il suo potere magico non potrebbe mai penetrare nell'incantesimo

che protegge la Cripta dei Re. Quando ti trovavi là dentro eri perso sia per lui che per me. Solo quando tornasti al Perno dell'Ade egli scoprì cosa ti stava succedendo e mi mandò ad aiutarti. Venni il più velocemente possibile ma impiegai comunque tre giorni.>> Con una mano sollevata e il dito puntato aggiunse: <<Ti sei chiesto perché non sei morto? Perché Allanon ha trovato un modo per salvarti, prima che io arrivassi e poi con gli Stor che ti hanno curato! Rifletti prima di pronunciare parole offensive!>>.

Lo guardò con occhio torvo e Walker ricambiò lo sguardo, ma poi distolse per primo gli occhi, troppo emozionato per sostenere quel confronto. <<E' difficile per me aver fiducia in qualcuno, adesso.>>

<<Ti È sempre stato difficile aver fiducia in qualcuno>> replicò aspramente Cogline, implacabile. <<Il tuo cuore È diventato di pietra molto tempo fa, Walker. Non credi più in nulla. Ricordo che un tempo le cose erano diverse.>>

Gli mancò la voce e la stanza divenne silenziosa. Walker pensò ai tempi cui si riferiva il vecchio e a quando lo aveva incontrato per la prima volta e si era offerto di insegnargli a usare la magia. Cogline aveva ragione. Una volta era diverso, il suo cuore era pieno di speranza.

Quasi sorrideva. Era passato molto tempo.

<<Forse potrò usare la mia magia per annientare il veleno, quando sarò tornato a Pietra del Focolare e mi sarò riposato. Brin Ohmsford aveva questo potere.>>

Cogline abbassò gli occhi e apparve pensieroso. Strinse le mani deformate tra le pieghe del mantello. Sembrava che dovesse prendere una decisione.

Walker attese un attimo poi chiese: <<Cosa È successo agli altri, a Par, Coll e Wren?>>.

Cogline rimase assorto. <<Par È andato in cerca della Spada e il giovane Coll È con lui. La fanciulla Vagabonda cerca gli Elfi. Essi hanno accettato i compiti che Allanon ha dato loro.>>

Sollevò lo sguardo. <<E tu, Walker?>>

Walker lo fissò, pensando che la domanda era nello stesso tempo assurda e ingannevole, tormentato da sentimenti diversi di incredulità e incertezza. Una volta avrebbe risposto senza esitare. Ripensò a quello che Allanon gli aveva chiesto di fare: restituire Paranor e ricondurre i Druidi. Una missione ridicola, impossibile, aveva pensato. I giochi erano fatti, aveva decretato. Non avrebbe condiviso quella follia, aveva annunciato a Par, Coll, Wren e agli altri di quella piccola compagnia che erano andati con lui alla Valle d'Argilla. Disprezzava i Druidi per ciò che avevano fatto agli Ohmsford. Non sarebbe stato il loro burattino. Era stato chiaro, determinato. Avrebbe preferito tagliarsi una mano piuttosto che vedere il ritorno dei Druidi.

La perdita della mano era dunque il prezzo da pagare. Sembrava proprio di sì.

Quella perdita aveva troncato ogni possibilità di ritorno di

Paranor e dei Druidi? O ancora era questo ciò che lui pensava adesso?
Sentiva che Cogline lo stava guardando impaziente mentre aspettava la sua risposta. Walker tenne gli occhi fissi sul vecchio senza vederlo. Ripensava alla Storia dei Druidi e alla leggenda della Pietra Nera. Se non avesse cercato la Pietra non avrebbe perso il braccio. Perché era andato? Forse per curiosità. Ma era una risposta semplicistica. In ogni modo, il fatto che lui fosse partito non indicava che nonostante tutto aveva accettato la missione affidatagli da Allanon?
Se non fosse stato così, cosa stava facendo?
Si rivolse nuovamente al vecchio. <<Dimmi una cosa, Cogline. Dove hai trovato il libro sulla Storia dei Druidi? Come ne sei venuto in possesso? Quando me lo portasti dicesti che lo avevi preso a Paranor. Sicuramente non È così.>>
Il sorriso di Cogline era appena accennato e ironico. <<Perché affermi che non È la verità?>>
<<Perché Paranor fu esclusa dal mondo degli uomini da Allanon trecento anni fa. Non È esistita un giorno di più.>>
Cogline fece una smorfia. <<Non esiste? Oh, sì che esiste Walker, ti sbagli. E' alla portata di chiunque - anche alla tua - se si È aiutati dalla magia giusta.>>
Walker esitava, improvvisamente assalito da dubbi.
<<Allanon escluse Paranor dal mondo degli uomini ma essa esiste ancora>> aggiunse Cogline dolcemente. <<E' necessaria la magia della Pietra Nera per farla ricomparire. Fino a quel momento sarà al di fuori delle Quattro Terre. Ma può essere raggiunta da coloro che hanno i mezzi e il coraggio per tentare. E' necessario essere coraggiosi, Walker. Ti spiegherò perché, vuoi ascoltare la storia del mio viaggio a Paranor?>>
Walker era ancora dubbioso, si chiedeva se voleva conoscere ancora qualcosa sui Druidi e la loro magia. Poi fece un cenno di assenso. <<Sì.>>
<<Ma tu sei pronto a non credere a quanto ti dirò, non È vero?>>
<<Sì.>>
Il vecchio si protese in avanti. <<Ti racconterò e giudicherai da solo.>>
Attese, raccogliendo i suoi pensieri. La luce del giorno formava un'aureola intorno a lui, facendo risaltare le magagne della vecchiaia che delineavano sulla sua esile figura linee e ombre, mostrava i capelli e la barba radi e sottili e faceva apparire le mani tremolanti.
<<E' accaduto dopo il tuo incontro con Allanon. Entrambi comprendemmo che tu non avresti accettato la missione, che ti saresti opposto a qualsiasi coinvolgimento privo di un sicuro esito favorevole. E la situazione era questa. Sei diverso dagli altri - dubiti di tutto ciò che ti viene detto. Sei giunto al cospetto di Allanon già pronto a rifiutare le sue parole.>>
Walker cominciò a protestare, ma Cogline alzò le mani e scosse la testa. <<No, Walker, non discutere. Ti conosco meglio

io. Per adesso ascoltami. Andai a nord, dopo la convocazione di Allanon, come se volessi scomparire, lasciandoti decidere da solo. La tua decisione era prevedibile. Non avresti fatto ciò che ti era stato chiesto. Allora io mi proposi di farti cambiare idea. Vedi, Walker, io credo ai sogni; so leggerne la verità, cosa che tu ancora non sai fare. Se potessi evitarlo non sarei il messaggero di Allanon. La mia esistenza come Druido È finita tanto tempo fa e io non voglio tornare al passato. Eppure finché sono qui devo fare tutto quello che reputo necessario. Convincerti a non rifiutare di essere coinvolto ha per me un'importanza vitale.>>

La forza di quelle parole lo faceva tremare e lo sguardo che lanciò a Walker trasmetteva tutta l'energia che il vecchio non riusciva a esprimere.

<<Come ti ho detto, Walker, andai a nord. Attraversai la Valle d'Argilla e i Denti del Drago e raggiunsi la Valle della Fortezza dei Druidi. Di Paranor restavano solo rovine insignificanti. Le foreste avevano coperto il luogo dove si ergeva una volta, ma in quella terra non cresceva nulla, neanche un filo d'erba. La barriera di rovi che una volta proteggeva la Fortezza era scomparsa. Tutto È scomparso - come travolto dal passaggio di un gigante che ha schiacciato ogni cosa.

<<Mi fermai, quasi al tramonto, guardando quel vuoto e immaginando come doveva essere prima. Sentivo la presenza della Fortezza. Potevo vederla tra le ombre, mentre si stagliava nuovamente contro il cielo dell'est che si oscurava. Potevo quasi tracciare la forma delle sue torri di pietra e dei bastioni. Aspettavo, Allanon sapeva quello che si doveva fare e me lo avrebbe detto al momento giusto.>>

I vecchi occhi fissarono il vuoto. <<Quando mi sentivo stanco dormivo e Allanon appariva nei miei sogni come adesso fa con tutti noi. Mi disse che Paranor era ancora lì, proiettata dalla magia in una dimensione spazio-temporale diversa, eppure ancora lì. Mi chiese se volevo entrare e prendere un certo libro sulla Storia dei Druidi, nel quale erano descritti i mezzi che avrebbero permesso di restituire Paranor alle Quattro Terre. Mi chiese di portarti quel libro.>> Esitò, come se volesse rivelargli ancora qualcosa, poi disse semplicemente: <<Acconsentii.

<<Si avvicinò allora a me e mi prese per mano. Separò lo spirito dal corpo. Mi avvolse con la sua magia. Mi trasformai in qualcosa di diverso dall'uomo che sono - ma non so neppure adesso cosa ero. Mi disse quello che dovevo fare. Camminai da solo verso le mura della Fortezza, chiusi gli occhi per non essere ingannato e raggiunsi il mondo che È al di là. Scoprii di poterlo fare. Immagina il mio stupore quando le mura di Paranor si materializzarono al contatto delle mie mani. Rischiai, lanciando una rapida occhiata, ma non c'era niente da vedere. Dovetti ricominciare. Anche se ero uno spirito non potevo penetrare la magia se violavo le regole. Questa volta tenni gli occhi ben chiusi, cercando nuovamente le mura, scoprii le botole nascoste alla base della Fortezza, spinsi il paletto che faceva

scattare le serrature ed entrai>>.
Cogline strinse le labbra. <<Mi fu permesso allora di aprire gli occhi e mi guardai attorno. Walker, Paranor era quella di un tempo, un maestoso castello le cui torri si ergevano tra la nebbia e sfioravano le nuvole e bastioni che si innalzavano per l'eternità. Mi sembrava che il mio cammino, su per le scalinate e attraverso le sale, non avesse fine; mi sentivo un topo in un labirinto. Il castello era impregnato dell'odore di morte. Un'atmosfera tetra avvolgeva ogni cosa. Se avessi cercato di rientrare nel mio corpo, sarei morto all'istante; sentivo la magia che perlustrava i corridoi di pietra alla ricerca di un segno di vita. Esistevano ancora le fornaci che un tempo erano alimentate dal fuoco al centro della terra, Paranor però era gelida e senza vita. Quando raggiunsi le stanze al piano superiore trovai mucchi di ossa, grottesche e deformate, i resti delle Mortombre e degli Gnomi che Allanon aveva intrappolato quando, con la magia, aveva distrutto Paranor. Io ero l'unico essere vivente nella Fortezza dei Druidi.>>
Tacque per un istante, come se cercasse di ricordare. <<Trovai la cripta in cui era stata nascosta la Storia dei Druidi. Avevo la sensazione di sapere dove fosse, sensazione che proveniva in parte dai ricordi che serbavo del periodo trascorso a Paranor per studiare, in parte dal potere magico di Allanon.
Scovai la libreria che permetteva di penetrare nella cripta e mi resi conto di poter toccare le cose come una persona e non come uno spirito. Cercai a tastoni lungo gli scaffali polverosi e logori finché scoprii i ganci che permettevano di aprire le porte. Si spalancarono e la magia mi indicò la strada. Entrai, trovai le Storie dei Druidi e presi quella che mi serviva.>>
Gli occhi di Cogline vagarono per la stanza soleggiata, seguendo visioni che Walker non vedeva. <<Quindi ripartii, ripercorsi lo stesso cammino, come un fantasma simile a quelli dei morti che giacevano lì, sentendo il gelo della loro morte e l'approssimarsi della mia. Percorrevo scale e corridoi in uno stato di dormiveglia che mi permetteva di percepire e vedere l'orrore che permeava il castello dei Druidi. Quale potere, Walker! La magia invocata da Allanon era ancora spaventosa. Fuggii da essa - non andandomene materialmente - capisci, Walker, ma con la mente. Ero terrorizzato!>>
Abbassò gli occhi. <<Così scappai. Quando mi ridestai avevo con me il libro e lo portai a te.>>
Restò in silenzio, aspettando che Walker riflettesse sul suo racconto. Lo sguardo di Walker era assente. <<Può essere fatto, allora? Si può raggiungere Paranor anche se non esiste più nelle Quattro Terre?>>
Cogline scosse lentamente il capo. <<Non dai comuni mortali.>>
Corrugò le sopracciglia. <<Forse tu puoi, nonostante tutto. Con l'aiuto del potere magico della Pietra Nera.>>
<<Forse>> Walker annuì. <<Qual È il potere della Pietra?>>
<<Non so nulla più di te>> rispose Cogline.
<<Neanche dov'È? Oppure chi la possiede?>>

Cogline scosse la testa. <<Nulla.>>
<<Nulla.>> Il tono di Walker era amareggiato. Chiuse gli occhi per scacciare i pensieri. Quando li riaprì se ne era liberato.
<<Questo È ciò che io sento. Tu ti aspetti che io accetti l'incarico di Allanon di riportare Paranor e i Druidi all'antica grandezza. Posso farlo solo se prima trovo la Pietra Nera. Ma nessuno di noi sa dove sia, o a chi appartenga. Io sono in preda all'effetto del veleno dell'Asphinx; lentamente mi sto pietrificando. Sto morendo! Anche se fossi convinto di...>> La voce gli mancò e scosse la testa. <<Non ti rendi conto che non ho tempo?>>
Cogline guardò fuori dalla finestra. <<E se tu avessi il tempo?>>
La risata di Walker era forzata, la sua voce stanca. <<Non lo so, Cogline.>>
Il vecchio si alzò. Stette a lungo immobile, fissando Walker. Poi disse. <<sì, lo sai>>. Con le mani tese davanti a lui, continuò: <<Walker, insisti a rifiutare la realtà. La riconosci nel profondo del tuo cuore ma non la ascolti. Perché?>>.
Walker, muto, guardava altrove.
Cogline scrollò le spalle. <<Non ho più niente da dire. Riposati, Walker. Tra un giorno o due sarai in grado di partire.
Gli Stor hanno fatto tutto quello che potevano; alla tua guarigione, se il destino È questo, provvederà qualcun altro. Io ti ricondurrò a Pietra del Focolare.>>
<<Mi guarirò da solo>> mormorò Walker. Il tono della sua voce diventò improvvisamente pressante, pieno di disperazione e rabbia.
Cogline non rispose. Raccolse le sue vesti e uscì dalla stanza. La porta si chiuse dolcemente alle sue spalle.
<<Sarà così>> giurò Walker Boh.

4

Il viaggio di Morgan Leah, partito con Padishar Creel e i sopravvissuti del Movimento, durò quasi tre giorni, attraverso i passi deserti dei Denti del Drago, verso le foreste che offrivano riparo ai Nani di Culhaven. Le montagne, il primo giorno, furono spazzate da temporali che lavarono le creste e i pendii con torrenti d'acqua, lasciando i viaggiatori fradici e lustri e avvolgendo quelle terre con nuvole grigie e nebbia. Il secondo giorno, passata la pioggia, i raggi del sole squarciarono le nubi e cominciarono ad asciugare la terra. Il terzo giorno ricomparve l'estate, l'aria tiepida profumava di erba e di fiori, la campagna brillava sotto un cielo terso, i lenti, pigri rumori della natura tornavano a farsi sentire.
L'umore di Morgan migliorò con il tempo. Quando si era messo in viaggio era scoraggiato. Steff era morto, ucciso nelle catacombe della Sporgenza; il Cavaliere era perseguitato da un senso di colpa che nasceva dall'infondata ma persistente

convinzione che avrebbe potuto fare qualcosa per prevenire quella morte. Ma, ovviamente, non sapeva cosa. Era stata Teel a uccidere Steff, e aveva lei stessa trovato la morte. Sia lui che Steff avevano scoperto troppo tardi che Teel non era ciò che appariva, non la ragazza di cui il Nano si era innamorato, ma un Ombrato, che li aveva seguiti nel loro viaggio attraverso le montagne solo per assistere alla loro distruzione.
Morgan aveva nutrito qualche sospetto, ma non aveva nessuna prova fino al momento in cui Teel si era rivelata ed era comunque ormai troppo tardi. I suoi amici, i Ragazzi della Valle, Par e Coll Ohmsford, erano scomparsi dopo essere sfuggiti agli orrori dell'Abisso a Tyrsis e non li aveva più visti. La Sporgenza, la fortezza del Movimento, era caduta sotto i colpi della Federazione e Padishar Creel e i suoi fuorilegge erano stati cacciati a nord, tra le montagne. La Spada di Shannara, che era appunto ciò che essi cercavano, non era ancora stata trovata. Erano trascorse settimane nella ricerca del talismano, mentre si tentava di svelare il suo nascondiglio, e Federazione e Ombrati si scambiavano scaramucce e fuggivano, ma, tra frustrazioni e delusioni non si era approdato a nulla.
Ma Morgan Leah, grazie alle sue capacità di recupero, dopo aver meditato più o meno un giorno sul passato ed essere arrivato alla conclusione che non si poteva cambiare, ritrovò il suo umore. Dopo tutto, era un veterano delle lotte contro gli oppressori della sua terra natia. Prima, aveva provocato solo fastidio al gruppetto di ufficiali della Federazione che governavano gli Altipiani, e in realtà non aveva fatto altro che scatenare la maggior parte degli avvenimenti nelle Quattro Terre. Il suo rischio era stato minimo come i risultati ottenuti.
Ma ora tutto era diverso. Nelle ultime settimane aveva viaggiato verso il Perno dell'Ade per incontrarsi con l'ombra di Allanon, si era messo alla ricerca della Spada di Shannara, aveva combattuto Federazione e Ombrati e aveva salvato la vita a Padishar Creel e ai suoi fuorilegge mettendoli in guardia contro Teel. Sapeva di aver compiuto qualcosa di importante e significativo.
Ed era in procinto di fare ancora di più.
Aveva fatto una promessa a Steff. Aveva giurato all'amico morente che sarebbe andato a Culhaven, all'orfanotrofio dove era stato allevato, e avrebbe avvertito Nonna Elise e Zia Jilt del pericolo che correvano. Esse erano la sola famiglia che Steff avesse mai conosciuto, le uniche parenti che lasciava e non si poteva abbandonarle. Se Teel aveva ingannato Steff, avrebbe potuto ingannare anche loro. Morgan le avrebbe aiutate a raggiungere un posto sicuro.
Questo pensiero diede uno scopo al Cavaliere e, soprattutto, lo aiutò a uscire dalla depressione. Si era messo in viaggio senza illusioni. Era in ritardo, ostacolato dal tempo e dal suo umore, ma al terzo giorno tutto cambiò. La risolutezza lo aveva trasformato. Doveva portare via Nonna Elise e Zia Jilt da Culhaven e condurle in un luogo sicuro. Tornare a Tyrsis e

trovare i Ragazzi della Valle. Avrebbe continuato a cercare la Spada di Shannara. Sarebbe riuscito a liberare Leah e le Quattro Terre sia dagli Ombrati sia dalla Federazione. Era vivo e tutto era possibile. Procedendo fischiettava e parlottava, i raggi del sole scaldandogli il volto cancellarono dubbi e incertezze. Era venuto il momento di affrontare la realtà.

Camminando continuava a pensare alla perdita della Spada di Leah. Portava ancora il pezzo rimasto della lama assicurato con cinghie alla vita, nel fodero che aveva costruito appositamente. Pensò al potere che gli aveva dato e a come si sentiva in sua assenza - come se gli mancasse una parte di se stesso. C'era ancora qualcosa di magico nella lama; nelle catacombe della Sporgenza, contro Teel, l'aveva sentito. Era stato sufficiente a salvarlo.

Nei suoi pensieri più profondi, che non poteva ignorare, nutriva la certezza che un giorno la magia della Spada di Leah gli sarebbe nuovamente appartenuta.

Il terzo giorno di viaggio era quasi sera quando uscì dalle foreste dell'Anar e arrivò a Culhaven. Il villaggio dei Nani era povero e fatiscente; era diventato il rifugio di quelli che la Federazione aveva risparmiato perché troppo vecchi o troppo giovani per il lavoro nelle miniere o per essere venduti come schiavi al mercato. Culhaven, che era una volta la perla della comunità, ora era un insieme di edifici cadenti e di persone trascurate e indurite dagli stenti. La foresta lambiva i muri delle case più lontane, nei giardini e nei cortili crescevano erbacce, le strade si snodavano ormai tra la boscaglia. I muri di legno si deformavano sotto l'intonaco scrostato, tegole e assi si incrinavano e si frantumavano, gli infissi si staccavano. Dall'oscurità spuntarono occhi che seguivano il passaggio del Cavaliere; sentiva che lo stavano osservando, nascosti dietro porte e finestre. I pochi Nani che incontrò evitarono il suo sguardo, cambiando rapidamente direzione. Proseguì il suo cammino senza rallentare, provando di nuovo rabbia per quello che avevano dovuto soffrire. Erano stati spogliati di tutto, eccetto che della vita, ma ormai la loro vita era priva di qualsiasi scopo.

Ripensò, come aveva fatto Par Ohmsford l'ultima volta che si erano trovati a Culhaven, al fine di tutto ciò.

Non voleva farsi notare, si tenne quindi lontano dalle strade principali, proseguendo per i sentieri laterali. Proveniva dalle Terre del Sud, ed era quindi libero di viaggiare attraverso le Terre dell'Est anche se non si identificava assolutamente con gli uomini della Federazione e preferiva evitarli.

Nonostante non ne avesse alcuna colpa, la visione di Culhaven gli fece provare vergogna. Una pattuglia della Federazione lo superò e i soldati lo salutarono cordialmente con un cenno del capo. Si sforzò di ricambiare quel cenno.

Giunto nei pressi dell'orfanotrofio fu colto da un presentimento. Si dibatteva tra inquietudine e fiducia. E se fosse arrivato troppo tardi? Scacciò questo pensiero, era infondato.

Teel non avrebbe rischiato di compromettere il suo travestimento svelandosi precipitosamente. Avrebbe atteso il momento in cui la rivelazione della sua vera natura non avrebbe influito sulla sua missione.
Le ombre si allungavano mentre il sole, a ovest, si nascondeva tra gli alberi. L'aria si rinfrescava e i rivoli di sudore lungo la schiena di Morgan si asciugarono. I rumori del giorno si affievolivano in un silenzio pieno di attesa. Morgan si guardò le mani, fissò il disegno irregolare delle cicatrici bianche che segnavano la pelle scura. Il suo corpo, dal tempo di Tyrsis e della Sporgenza, portava in ogni sua parte il ricordo delle lotte che aveva sostenuto. Serrò le mascelle. Fatti poco importanti, pensò. Erano più profonde le cicatrici del cuore.
Scorse un bambino Nano che, nascosto dietro un muro di pietra, lo guardava con neri occhi espressivi. Non capì se era un maschio o una femmina. Era molto magro e con gli abiti a brandelli. Lo seguì con lo sguardo per un istante, poi scomparve.
Morgan procedette affannato, nuovamente sopraffatto dall'inquietudine. Intravide il tetto dell'orfanotrofio, un muro, una finestra. Girò e si accorse subito che c'era qualcosa che non andava. Il cortile dell'orfanotrofio era vuoto. L'erba era alta. Non c'erano giochi sparsi e neanche bambini.
Cercò di non farsi prendere dal panico. L'interno era buio, non c'era nessun segno di vita.
Proseguì fino al cancello di fronte al cortile e si fermò.
Non successe nulla.
Si era sbagliato. Era arrivato troppo tardi.
Avanzò ancora, poi si fermò nuovamente. I suoi occhi scivolarono sull'oscurità che aveva avvolto la vecchia casa e pensò che forse stava per cadere in un tranello. Attese a lungo, immobile. Ma non c'era nessuno. Non esisteva neppure un motivo, rifletté, per cui qualcuno dovesse essere lì ad aspettarlo.
Spinse il cancello, attraversò il portico e aprì la porta principale. L'interno era buio e attese finché gli occhi non si furono assuefatti all'oscurità, quindi entrò. Ispezionò l'intero edificio, stanza dopo stanza, tornando spesso indietro. La polvere aveva ricoperto ogni cosa. Da molto tempo, ormai, quel luogo era disabitato. Senza dubbio nessuno viveva lì.
Che cosa era successo alle due vecchie Nane?
Sedette sui gradini del portico e distese le lunghe gambe contro la cancellata. Erano nelle mani della Federazione. Era l'unica spiegazione possibile. Elise e Jilt avrebbero lasciato la loro casa solo se costrette con la forza. Non avrebbero mai abbandonato i bambini. Inoltre, tutte le loro cose erano ancora lì. La casa non era stata chiusa. Regnava il disordine. Se le due donne se ne fossero andate volontariamente tutto sarebbe stato diverso.
Il suo cuore si riempì di amarezza. Steff le aveva affidate a lui; non poteva abbandonarle. Doveva assolutamente trovare

la Nonna e la Zia. Ma dove? Chi, a Culhaven avrebbe potuto fornirgli delle indicazioni? Sospettava che nessuno fosse in grado di aiutarlo. Sicuramente i Nani non si sarebbero fidati di lui - di un Uomo delle Terre del Sud. Avrebbe potuto interrogarli per giorni e giorni.
Rimase seduto a lungo a riflettere, mentre la luce del giorno si trasformava in semioscurità. Si accorse, a un certo punto, che un bimbetto lo stava guardando dal cancello - era lo stesso che lo aveva osservato lungo la strada. Capì, questa volta, che si trattava di un maschio. Per non spaventarlo rimase un po' in silenzio quindi gli chiese: <<Mi sai dire cosa È successo alle due donne che vivevano qui?>>.
Il ragazzino scomparve immediatamente. Era corso via così in fretta, che sembrava che la terra fosse scivolata sotto i suoi piedi. Morgan sospirò. Avrebbe dovuto aspettarselo. Si alzò. Doveva trovare un modo per ottenere le informazioni che gli servivano dalla Federazione. Era pericoloso però, soprattutto se Teel aveva parlato anche di lui, come aveva fatto della Nonna e della Zia - e non aveva motivi per credere che avesse taciuto. Forse aveva consegnato le vecchie signore prima ancora che la compagnia partisse per il nord, verso Terrabuia.
Forse la Federazione le aveva prelevate appena Teel era stata al sicuro, fuori dal villaggio. Teel non doveva preoccuparsi che Steff o Morgan o i Ragazzi della Valle lo scoprissero; dopo tutto, sarebbero morti prima.
Morgan sentiva il desiderio di sfogare la sua rabbia contro qualcuno o qualcosa. Erano stati tutti ingannati da Teel. Par e Coll erano scomparsi. Steff era morto. E ora anche queste due vecchie signore che non avevano mai fatto del male a nessuno...
<<Ehi, signore>> chiamò qualcuno.
Si guardò attorno. Il ragazzino era dietro al cancello. Accanto a lui ce n'era un altro, maggiore di qualche anno. Fu quest'ultimo a parlare, un ragazzo robusto con una massa di capelli rossi. <<Alcune settimane fa, soldati della Federazione hanno preso le due donne per portarle in un campo di lavoro. Qui non vive più nessuno.>>
Detto questo, scomparvero. Morgan si chiese se il ragazzo gli aveva detto la verità. Il Cavaliere decise di sì. Bene. Adesso aveva qualcosa su cui lavorare, un punto di partenza per la sua ricerca.
Tornò sui suoi passi, lungo il sentiero, e uscì dal cancello. Seguì la strada segnata dai solchi, insinuandosi nel crepuscolo verso il centro del villaggio. Le abitazioni avevano lasciato il posto alle botteghe e ai mercati, la strada si allargava e si ripartiva in diverse direzioni. Morgan costeggiò il centro del rione commerciale, guardando le stelle che cominciavano a comparire nel cielo mentre il sole tramontava. Lungo la via principale brillavano torce, ma le strade e i sentieri che percorreva erano privi di illuminazione. Udiva voci sommesse, suoni indefiniti, privi di senso, sembrava che la gente mormorasse

sottovoce, per paura di farsi sentire. Le case erano diverse, linde e ordinate, i cortili ben tenuti. Qui abitavano gli uomini della Federazione, Morgan pensò che erano state portate via ai Nani e ora erano loro, le vittime, a occuparsene. Non si fece prendere dall'amarezza e si concentrò sul suo compito. Sapeva dov'erano i campi di lavoro e qual era la loro funzione.
Le donne che vi venivano rinchiuse erano troppo vecchie per essere vendute come schiave, ma ancora sufficientemente forti per lavori umili come lavare, cucire e per altre faccende domestiche. Venivano assegnate alle caserme della Federazione e si occupavano della guarnigione. Se quel giovane gli aveva detto la verità, Nonna Elise e Zia Jilt erano là.
In pochi minuti Morgan raggiunse il luogo. C'erano cinque case di lavoro, una serie di edifici lunghi e bassi che si ergevano paralleli gli uni agli altri, con finestre e porte lungo entrambi i lati. Le donne che vi lavoravano, vi vivevano anche. Paglericci, lenzuola, catini e vasi da notte comparivano, alla sera, da sotto i banchi da lavoro. Steff, una volta, aveva permesso a Morgan di sbirciare da una finestra. Un'occhiata gli era stata sufficiente.
Morgan si fermò a lungo al riparo di una tettoia, riflettendo su quello che avrebbe fatto. Gli ingressi erano controllati da guardie che presidiavano anche strade e sentieri. Quelle donne erano prigioniere. Avevano il permesso di abbandonare i campi solo da morte, o per una malattia o in alcuni casi rari, che non erano mai stati registrati, per una qualche concessione speciale. I visitatori non erano quasi mai ammessi e la sorveglianza era continua. Morgan non ricordava quando era permesso andare a trovare una prigioniera. Comunque non era importante. Il pensiero che Nonna Elise e Zia Jilt si trovassero lì lo rendeva furibondo. Steff non avrebbe esitato a liberarle e neppure lui aveva dei dubbi.
Come sarebbe, però, riuscito a entrare? E una volta entrato, come avrebbe fatto a far uscire le due vecchine?
Si sentiva frustrato. Non c'era modo di avvicinarsi al campo senza essere visti, non poteva neanche immaginare in quale delle cinque case si trovavano. Doveva saperne molto di più prima di tentare qualsiasi azione di salvataggio. Non era la prima volta, da quando si era lasciato alle spalle i Denti del Drago, che avrebbe desiderato avere Steff accanto a sé, per un consiglio.
Decise di allontanarsi. Ritornò verso il centro del villaggio, prese una stanza in una pensione che dava ospitalità a viaggiatori e commercianti delle Terre del Sud, fece un bagno per liberarsi del sudiciume, lavò anche gli abiti e andò a letto. Giacque sveglio, tormentato dal pensiero della Nonna e della Zia, finché il sonno non ebbe partita vinta.
Al risveglio, il mattino seguente, sapeva quello che doveva fare per salvarle.
Si vestì, fece colazione e si sedette all'aperto. Il suo piano era rischioso, ma non aveva scelta. Dopo aver fatto qualche

domanda in giro, scoprì i nomi delle taverne preferite dai soldati della Federazione. Erano tre, tutte nella stessa strada, nei pressi del mercato. Camminò finché le trovò, scelse la più promettente - una sala poco illuminata, chiamata lo Stivalone - ed entrò, si sedette a un tavolo vicino al banco, ordinò un boccale di birra e attese. Benché fosse mattino c'erano soldati, uomini del turno di notte, non ancora disposti a ritirarsi. Parlavano liberamente della vita nella guarnigione, incuranti di chi sentiva. Morgan ascoltò attentamente. Di tanto in tanto sollevava lo sguardo per chiedere qualcosa, come un vecchio amico. Talvolta esprimeva un parere, oppure offriva da bere a qualcuno. La maggior parte del tempo, aspettò.
Argomento prevalente di quelle conversazioni era una ragazza, che si diceva fosse la figlia del Re del Fiume Argento.
Era comparsa in modo piuttosto misterioso a sud delle terre del Fiume Argento, a ovest rispetto al Lago Arcobaleno e si stava dirigendo a est. Ovunque andasse, qualsiasi villaggio o città attraversasse, compiva miracoli. Non si era mai vista - dicevano - una tale magia. Adesso era in viaggio verso Culhaven.
Quasi tutti i soldati si lamentavano degli ufficiali della Federazione. Poiché si trattava di soldati semplici, tali discorsi lo sorpresero molto. Ed era questo che gli interessava di ascoltare.
La giornata trascorse nell'indolenza, nell'afa soffocante della taverna, tra i boccali di birra fredda e le chiacchiere per alleviare caldo e noia. I soldati della Federazione andavano e venivano, Morgan invece non si mosse, come una presenza quasi invisibile. All'inizio pensava di visitare una taverna dopo l'altra ma ben presto comprese che avrebbe saputo tutto ciò che voleva restando lì.
A metà pomeriggio carpì l'informazione che gli serviva. Era ora di muoversi. Si alzò dal tavolo e si diresse alla seconda taverna, il Buco Nebbioso, e mai si sarebbe potuto trovare un nome più appropriato. Scelse un tavolo verso il fondo del locale, ricoperto da una tovaglia verde, sistemato tra le ombre e attese la sua vittima. La individuò quasi subito: un uomo più o meno della sua taglia, un soldato semplice, che beveva da solo, perso nel suo mondo con la testa quasi appoggiata al bancone. Morgan aspettò pazientemente che scolasse l'ultimo bicchiere, si alzasse, si allontanasse dal bancone, e uscisse. A quel punto, lo seguì.
Era il tramonto, il sole si era ormai del tutto ritirato dietro gli alberi della foresta, e la semioscurità avvolgeva ogni cosa. Il soldato, barcollante, si dirigeva verso le baracche. Morgan conosceva la strada e lo superò. Lo intercettò dietro un angolo, davanti al negozio di un fabbro, facendo finta di scontrarsi con lui per caso, ma colpendolo invece così forte che il soldato perse conoscenza ancora prima di toccare terra. Morgan lo lasciò cadere, simulò una certa esasperazione, quindi lo sollevò caricandoselo sulle spalle. Il fabbro, i suoi lavoranti e alcune persone che passavano si fermarono a osservare la scena e Morgan, mostrandosi irritato, disse loro che era costretto a

riaccompagnare quel soldato nella sua caserma. E se ne andò fingendosi disgustato.
Portò il soldato ancora privo di sensi fino a un granaio e vi si introdusse furtivamente. Nessuno li vide entrare. Qui, nell'oscurità quasi totale, gli tolse la divisa, lo legò saldamente e lo nascose dietro a un mucchio di sacchi. Indossò l'uniforme, la spazzolò, lisciò le pieghe, mise i suoi abiti in un sacco, se lo caricò úsulle spalle e uscì.
Camminò veloce. Nel suo piano il fattore tempo era determinante; doveva raggiungere il centro amministrativo dei campi di lavoro nel momento del cambio della guardia. Nella taverna aveva avuto tutte le informazioni necessarie su persone, luoghi, procedimenti; doveva solo decidere come usarle. Le ombre si allungavano sulla foresta, oscurando quasi completamente la luce del sole. Le strade erano pressoché deserte; soldati, viaggiatori e gente comune stavano rientrando a casa per la cena. Morgan si concentrò, attento a individuare gli ufficiali che passavano, per evitare di attirare l'attenzione. Assunse un atteggiamento prudente. Si trasformò in un soldato della Federazione, perso nei suoi pensieri - che non aveva niente da dire a nessuno, che non faceva niente di male. Sembrava in servizio e fu lasciato in pace.
Quando arrivò, le case di lavoro erano illuminate, le attività quotidiane volgevano al termine. Le guardie stavano portando pane e minestra e l'odore del cibo, tutt'altro che appetitoso, riempiva l'aria. Morgan attraversò la strada, si diresse sotto la tettoia e finse di controllare qualcosa. I minuti passavano e la notte si avvicinava.
Proprio al calare del sole ci fu il cambio della squadra di turno. Nuove guardie presero il posto delle altre, lungo le strade e alle porte. Morgan tenne lo sguardo fisso sull'ufficio dell'amministrazione. L'ufficiale di giornata passava le consegne al suo sostituto. Un aiutante si sedette alla scrivania. Il servizio era composto da due uomini. Morgan concesse loro alcuni minuti per sistemarsi, respirò a fondo e uscì dall'ombra.
Andò dritto all'ufficio e aprì la porta piazzandosi di fronte all'aiutante che era alla scrivania. <<Sono tornato>> dichiarò.
L'aiutante lo guardò senza espressione.
<<Per le vecchie signore>> aggiunse, lasciando trasparire una punta di irritazione nella voce. Attese. <<Non ti hanno detto niente?>>
L'aiutante scosse la testa. <<Ho appena preso servizio...>>
<<Sì, ma dovrebbe essere arrivato un ordine circa un'ora fa... Non c'È?>>
<<Be', non so...>> L'aiutante si mise a rovistare tra i fogli in disordine che erano sulla scrivania.
<<Era firmato dal Maggiore Assomal.>>
L'aiutante rabbrividì. Sapeva chi era il Maggiore Assomal. Non c'era un soldato della guarnigione di Culhaven che non lo conoscesse. Morgan ne era stato informato nella taverna. Assomal era l'ufficiale più temuto e odiato di tutta l'armata

di occupazione. Tutti, appena potevano, cercavano di non avere a che fare con lui.
L'aiutante si alzò velocemente. <<Vado a parlare col capitano.>> Scomparì nell'ufficio sul retro e ricomparve dopo pochi minuti con il suo superiore. Il capitano era chiaramente agitato. Morgan lo salutò con una giusta nota di sdegno.
<<Cosa sta succedendo?>> chiese il capitano, ma il suo tono era più quello di una scusa che di una domanda.
Morgan intrecciò le mani dietro la schiena e si stirò. Il suo cuore batteva. <<Il Maggiore Assomal richiede il servizio di due donne Nane attualmente confinate nelle case di lavoro. Le ho scelte proprio io oggi, dietro sua richiesta. L'ordine di rilascio adesso dovrebbe essere pronto e sono tornato. Mi sembra, tuttavia, che nessuno se ne sia occupato.>>
Il capitano di guardia era un uomo dalla pelle olivastra e dal volto rotondo, che mostrava di avere trascorso la maggior parte del tempo dietro a una scrivania.
<<Non so nulla>> affermò in tono stizzoso.
Morgan alzò le spalle. <<Molto bene. Devo riferirlo al Maggiore Assomal?>>
L'uomo impallidì. <<No, non volevo dire questo. E' solo che io non...>> La voce si spezzò. <<Ciò È molto seccante.>>
<<Soprattutto visto che il Maggiore Assomal mi sta aspettando.>> Morgan fece una pausa. <<Con le Nane.>>
Il capitano alzò le mani. <<Va bene! Che differenza fa? Firmerò io l'ordine! Aspettate solo che le convochi qui e prepari il lasciapassare!>>
Aprì il registro dei prigionieri e con l'aiuto di Morgan scrisse rapidamente un ordine di rilascio per Nonna Elise e Zia Jilt, che occupavano la casa numero quattro. Quando cercò di mandare l'aiutante a prendere le vecchie signore, Morgan insistette per accompagnarlo.
<<Per assicurarmi che non ci siano altri contrattempi, capitano>> spiegò. <<Dopotutto ne rispondo io al Maggiore Assomal.>>
Il capitano di guardia non fece obiezioni, ovviamente ansioso di liberarsi del problema il più velocemente possibile. La notte era piacevolmente tiepida. Morgan era disinvolto. Il suo piano, rischioso o no, funzionava. Giunti alla casa numero quattro presentarono l'ordine di rilascio alle guardie e attesero che lo controllassero. Le guardie aprirono le serrature e diedero loro il permesso di procedere. Morgan e l'aiutante spinsero la pesante porta di legno ed entrarono.
La stanza era piena di banchi di lavoro e corpi, l'aria stagnante odorava di sudore. C'era polvere dappertutto e la luce delle lanterne si rifletteva appena contro muri sporchi e scrostati. Le Nane, addossate l'una all'altra sul pavimento, con in mano i loro piatti di minestra e il pane, terminavano la cena. Vedendo entrare i due soldati della Federazione, i loro sguardi mostrarono preoccupazione e subito volsero gli occhi altrove. Morgan vide sui loro volti terrore e disgusto.
<<Chiamale>> ordinò all'aiutante.

L'aiutante eseguì l'ordine e la sua voce echeggiò nella stanza finché, verso il fondo, due figure ricurve iniziarono lentamente ad alzarsi.
<<Aspettami fuori>> disse Morgan.
Dopo un attimo di esitazione l'aiutante sparì attraverso la porta.
Morgan aspettava ansiosamente che Nonna Elise e Zia Jilt passassero tra quei corpi ammassati. Le riconobbe a stento. I loro vestiti erano a brandelli. I fini capelli grigi di Nonna Elise ricadevano disordinati sulle guance; il volto affilato, simile a quello di un uccello, di Zia Jilt appariva indurito ed emaciato. Erano ingobbite come se avessero molti più anni, si muovevano lentamente e sembrava che il solo camminare provocasse loro dolore.
Si avvicinarono a lui con gli occhi bassi e si fermarono.
<<Nonna>> disse dolcemente. <<Zia Jilt.>>
Sollevarono lentamente lo sguardo e spalancarono gli occhi.
Jilt trattenne il respiro. <<Morgan!>> Nonna Elise sospirò meravigliata.
<<Bambino, sei proprio tu!>>
Si chinò rapidamente e le prese tra le braccia, tenendole strette. Si abbandonarono entrambe, mentre piangevano ed egli si rese conto che stavano per gridare. Dietro a loro, le altre Nane guardavano senza capire.
Morgan lasciò andare dolcemente le due donne. <<Ascoltatemi>> sussurrò. <<Abbiamo poco tempo. Ho ingannato il capitano di guardia affinché vi affidasse alla mia custodia, ma può darsi che se ne accorga, quindi affrettiamoci. Avete un posto in cui nascondervi, un posto in cui nessuno vi può trovare?>>
Zia Jilt annuì, determinata. <<La Resistenza ci troverà un luogo sicuro. Abbiamo ancora degli amici.>>
<<Morgan, dov'È Steff?>> chiese Nonna Elise.
Rispondere costò al Cavaliere una fatica enorme. <<Mi dispiace, Nonna. Steff È morto. E' stato ucciso combattendo contro la Federazione ai Denti del Drago.>> Lesse nei loro occhi il dolore. <<Anche Teel È morta. E' stata lei a uccidere Steff. Era diversa da quello che noi pensavamo. Era un Ombrato, legata da magia nera alla Federazione. Ha ingannato anche voi.>>
<<Oh, Steff>> mormorò Nonna Elise, ricominciando a piangere.
<<I soldati vennero subito dopo la vostra partenza>> spiegò Zia Jilt. <<Portarono via i bambini e misero noi in questa prigione. Capii che qualcosa doveva essere andato male. Pensavo che avessero catturato anche voi. Maledizione, quella ragazza era come noi!>>
<<Lo so, Zia>> rispose Morgan ripensando a come era. <<Non È stato facile capire la verità. Cosa sapete dei Nani che vi nasconderanno? Potete fidarvi? Sarete davvero al sicuro?>>
<<Sì>> rispose Zia Jilt. <<Smetti di piangere, Elise>> disse all'altra donna prendendola per mano. <<Dobbiamo fare quello che dice Morgan e andarcene fin che siamo in tempo.>>

Nonna Elise annuì, asciugandosi le lacrime. Morgan si sollevò. Accarezzò le loro teste. <<Ricordate, non mi conoscete, finché non lasciamo questo posto siete mie prigioniere. Se succede qualcosa, se dobbiamo separarci, andate in un luogo sicuro. Ho promesso a Steff di salvarvi. Fate in modo che io non tradisca la promessa, d'accordo?>>
<<Va bene, Morgan>> disse Nonna Elise.
Uscirono dunque, Morgan davanti, le due vecchie signore dietro che lo seguivano con passo strascicato e a testa bassa. L'aiutante, impettito, era dall'altra parte; le guardie osservavano annoiate. Si diressero tutti verso l'ufficio del capitano che aspettava impaziente con l'ordine di rilascio in mano. Lo passò a Morgan attraverso la scrivania affinché lo firmasse, quindi li affidò all'aiutante e si rinchiuse nel suo ufficio. L'aiutante, a disagio, guardò Morgan.
Congratulandosi del successo, Morgan disse: <<Il Maggiore Assomal starà aspettando>>.
Si girò e stava per far uscire Nonna Elise e Zia Jilt, quando la porta si aprì e comparve un nuovo ufficiale della Federazione che portava i gradi di comandante di divisione.
<<Comandante Soldt!>> L'aiutante scattò in piedi e lo salutò con un sorriso.
Morgan rabbrividì. Il Comandante Soldt era l'ufficiale che controllava il confinamento dei Nani, l'ufficiale con il grado più alto dell'intera guarnigione. Cosa faceva al centro a quell'ora non lo sapeva nessuno, ma di sicuro non avrebbe aiutato Morgan.
Il Cavaliere lo salutò.
<<Cosa succede?>> chiese Soldt, guardando Nonna Elise e Zia Jilt. <<Cosa fanno qui?>>
<<Si tratta di una requisizione, Comandante>> rispose il subalterno <<richiesta dal Maggiore Assomal.>>
<<Assomal?>> Soldt aggrottò le sopracciglia. <<E' al campo. Perché È interessato alle Nane...>> Guardò nuovamente Morgan. <<Non ti conosco, soldato, fammi vedere i tuoi documenti.>>
Morgan lo colpì con tutta la forza di cui era capace. Soldt cadde a terra e restò immobile. Immediatamente si lanciò sull'aiutante che arretrava impaurito. Lo afferrò e gli sbatté la testa contro la scrivania. Il capitano di guardia comparve giusto in tempo per prendersi una scarica di pugni in faccia.
<<Uscite!>> urlò Morgan alle due donne.
Fuggirono nella notte. Morgan si guardò attorno preoccupato e tirò un sospiro di sollievo. Le sentinelle erano ancora ai loro posti. Nessuno si era accorto della lotta. Condusse rapidamente le donne lontano dalle case di lavoro. Una pattuglia apparve davanti a loro. Morgan rallentò, si mise davanti alle sue prigioniere con un atteggiamento di comando. La pattuglia cambiò direzione prima di raggiungerli, scomparendo nell'oscurità.
Qualcuno alle loro spalle gridava, chiedendo aiuto. Morgan spinse le vecchie signore verso il fondo di un vicolo. Le grida

si moltiplicavano e si udiva rumore di passi. Si sentirono fischi e una nota di tromba che chiamava all'adunata.
<<Ci stanno tutti addosso>> borbottò tra sé Morgan.
Raggiunsero l'incrocio successivo e svoltarono. Sentì le grida attorno a loro. Spinse le donne dietro a un portone e aspettò.
Ai due estremi della strada comparvero i soldati. Il piano di fuga elaborato da Morgan stava crollando. Strinse i pugni.
Non avrebbe permesso ai soldati della Federazione di catturarle.
<<Devo attirarli lontano da qui>> spiegò. <<Rimanete qui finché non mi seguono, poi correte. Fino a quel momento rimanete nascoste e non preoccupatevi di nulla.>>
<<Cosa ti succederà, Morgan?>> Nonna Elise lo prese per il braccio.
<<Non preoccuparti per me. Faccio ciò che devo. Non pensate a me. Vi ritroverò quando tutto questo sarà finito. A presto, Nonna, a presto, Zia.>>
Ignorando le loro suppliche, le baciò e abbracciò quindi si lanciò nella strada. Corse finché vide la prima pattuglia di cercatori e urlò: <<Sono andati di là!>>.
I soldati si misero a correre appena lo videro svoltare in un vicolo che conduceva lontano da Nonna Elise e Zia Jilt.
Sguainò la sciabola e uscendo dal vicolo vide un'altra pattuglia alla quale lanciò un richiamo, facendo segno di seguirlo.
Per loro era solo un altro soldato - almeno per il momento.
Se riusciva a farsi superare, avrebbe ancora avuto una via di scampo.
<<In quel granaio, là, davanti a noi>> urlò appena il primo gruppo lo raggiunse. <<Sono là dentro!>>
I soldati lo superarono, una pattuglia dopo l'altra. Morgan quindi scattò nella direzione opposta. Appena girato l'angolo si trovò di fronte una terza unità.
<<Sono andati nel...>>
Si fermò quasi subito. Il capitano di guardia che era proprio davanti a lui, riconoscendolo, si mise a urlare.
Morgan cercò di scappare ma i soldati gli piombarono addosso in un attimo. Si difese con tenacia ma non aveva alcuna possibilità. I suoi assalitori lo buttarono a terra, tempestandolo di pugni.
Tutto questo non era previsto, pensò prima che ogni cosa sprofondasse nel buio.

5

Tre giorni dopo, colei che si diceva fosse la figlia del Re del Fiume Argento giunse a Culhaven. Fin dal giorno prima si parlava del suo arrivo e la gente si era assiepata lungo la strada che portava al villaggio per più di un miglio. Venivano da ogni parte: dal villaggio ma anche dalle comunità vicine sia delle Terre del Sud sia di quelle dell'Est, erano arrivati dalle fattorie e dalle case delle pianure e delle foreste, e perfino dalle montagne

del nord. C'erano Nani e Uomini e alcuni Gnomi, di entrambi i sessi e di tutte le età. Erano laceri, poveri e fino a quel momento senza speranza. Si accalcavano sul bordo della strada in attesa, alcuni erano giunti solo per curiosità, altri, i più, spinti dal bisogno di credere nuovamente in qualcosa.
Sulla fanciulla si raccontavano storie meravigliose. Era apparsa nel cuore delle terre del Fiume Argento, vicino al Lago Arcobaleno, un essere magico spuntato dalla terra. Si era fermata in tutti i villaggi e in ogni città, in fattorie e case, e aveva compiuto miracoli. Aveva trasformato steli senza vita in verdi germogli. Il suo tocco aveva fatto esplodere la fioritura e maturare i frutti e i campi erano pronti per la messe. Riportava la vita a quel terreno morente. Aveva estirpato anche il male più profondo. Aveva un'affinità particolare con quella terra, un legame che veniva direttamente dalle mani di suo padre, dal leggendario potere del Re del Fiume Argento. Per anni si era creduto che lo spirito guida fosse morto con la fine dell'era della magia. Adesso si sapeva che non era così; la prova era quella sua figlia che aveva mandato sulla terra. La gente del paese del Fiume Argento stava per tornare alla vita di una volta. Questo era ciò che si diceva.
Nessuno era più ansioso di Pe Ell di scoprire la verità.
Era mezzogiorno e dall'alba, quando aveva saputo che la fanciulla sarebbe arrivata, la aspettava all'ombra del vecchio noce bianco, sulla salita proprio al confine della città. L'attendeva pazientemente, di buon umore, e così il tempo per lui era trascorso veloce mentre, in piedi in mezzo alla folla, guardava il sole scivolare lentamente nel cielo d'estate e sentiva il caldo aumentare. Le conversazioni attorno a lui erano incessanti e imprudenti ed egli le ascoltava attento. Parlavano di quello che la fanciulla aveva fatto e di quello che avrebbe potuto fare. Si facevano supposizioni e si esprimevano giudizi.
Le opinioni dei Nani erano le più violente - oppure mancavano del tutto. Alcuni dicevano che era loro la salvezza; altri che era solo un burattino delle Terre del Sud. Il vociare si trasformava in urla, battibecchi, poi svaniva. Le discussioni fluttuavano nell'aria tranquilla e umida come esplosioni di vapore da una terra infiammata. La collera scoppiava e si raffreddava.
Pe Ell ascoltava in silenzio.
<<Viene per cacciare i soldati della Federazione e restituirci la nostra terra che il Re del Fiume Argento considera un tesoro! Viene per liberarci!>>
<<Vecchia, parli a sproposito! Nulla dimostra che sia quella che dice di essere. Cosa sai dei suoi poteri?>>
<<lo so. Lo sento.>>
<<Ah! Sentirai male alle articolazioni, solo quello! Credi ciò che vuoi credere, non alla realtà. La verità È che non sappiamo nulla di lei, come non sappiamo quello che succederà domani. E' inutile sperare!>>
<<E' ancora più inutile non avere speranze!>>
E così via, avanti e indietro, una serie di discussioni senza

fine, il cui unico scopo era di far passare il tempo. Pe Ell rifletteva. Raramente discusse. Raramente provocò.
Quando il suo arrivo era ormai prossimo, discussioni e conversazioni si trasformarono in mormorii e bisbigli. Nel momento in cui infine apparve, tutti tacquero. Uno strano silenzio scese su coloro che attendevano lungo la strada, insinuando nelle loro menti l'idea che la fanciulla fosse del tutto diversa da come avevano immaginato, che fosse qualcosa di ancora superiore. Avanzava al centro della strada, circondata dai sedicenti ammiratori che si erano uniti a lei durante il suo viaggio a est, un gruppo di persone perlopiù inzaccherate, con abiti a brandelli e volti estasiati. Nonostante indossasse un misero abito, lo splendore che irradiava era indiscutibile. Era piccola ed esile, ma modellata così mirabilmente da sembrare irreale. I lunghi capelli erano d'argento e splendevano come l'acqua alla luce della luna. I suoi lineamenti erano cesellati alla perfezione. Camminava isolata tra una massa di corpi che si affollavano e inciampavano attorno a lei non riuscendo comunque ad avvicinarla. Sembrava fluttuasse tra loro. Voci ansiose la chiamavano, ma pareva che lei non si accorgesse di nulla.
Poi passò davanti a Pe Ell e si girò apposta per guardarlo. Pe Ell, per lo stupore, tremò. Il peso di quello sguardo - o forse semplicemente l'emozione di quell'esperienza - fu sufficiente a farlo vacillare. Quasi subito gli strani occhi neri della fanciulla scivolarono oltre, e lei proseguì, come un frammento di luce del sole che, per un istante, lo aveva accecato. Pe Ell la seguì con lo sguardo, inconsapevole di ciò che lei gli aveva fatto, di cosa gli era successo nell'attimo in cui i loro occhi si erano incontrati. Era come se avesse guardato nel suo cuore e nella sua mente e vi avesse letto senza difficoltà. Era come se con quell'unico sguardo avesse scoperto tutto ciò che doveva sapere di lui.
Egli pensò che fosse la creatura più bella che avesse mai visto.
Lasciò la strada e si addentrò nel villaggio; la folla si accalcava dietro a lei e Pe Ell la seguì. Era un uomo alto, sottile, così magro da sembrare emaciato. Muscoli e pelle del suo corpo erano plasmati sulle ossa prominenti dando l'impressione di una fragilità estrema. Nulla di più sbagliato. Era resistente come il ferro. Aveva il volto lungo e stretto con un naso aquilino, la fronte ampia con sopracciglia alte su occhi insondabili color nocciola. Quando sorrideva, e succedeva spesso, la bocca diventava leggermente storta. I capelli castani, cortissimi, erano ispidi e ribelli. Aveva l'andatura del capobanda, di un gatto che, furtivo, insegue la preda. Le mani erano magre e delicate. Era vestito come un qualsiasi uomo della foresta, con indumenti ruvidi tinti nelle sfumature del verde e marrone, stivali di pelle logori, allacciati davanti e dietro, e un corto mantello con tasche.
Non si vedeva nessuna arma. Lo Stiehl era legato con cinghie alla coscia, sotto il fianco destro. Il coltello oscillava sotto

i larghi pantaloni, non visibile ma dove lui poteva facilmente afferrarlo grazie a un taglio predisposto nella profonda tasca.
Egli sentiva la magia della lama a contatto della pelle.
Quando si mosse per seguire la fanciulla, la gente gli fece spazio - o per ciò che leggevano sul suo volto, o per il modo in cui si muoveva o per l'impalpabile muro che percepivano attorno a lui. Sembrava che nulla potesse toccarlo e tutti, istintivamente lo avevano capito. Come succedeva sempre, la gente lo schivava. Passò in mezzo a loro come un'ombra dietro la luce, senza perdere di vista la fanciulla. Lei lo aveva guardato per una ragione e questo lo attirava. Prima, non sapeva come lei potesse apparire, come si sarebbe sentito nel vederla la prima volta - ma non aveva pensato di poter provare una tale sensazione. Si sorprese, gli piacque ma nello stesso tempo si sentì vagamente preoccupato. Non amava ciò che non poteva controllare e sospettava che fosse difficile per chiunque dominare quella fanciulla.
Senza dubbio lui non era chiunque.
Si levava un canto adesso dalla folla, era una vecchia canzone che raccontava della rinascita della terra, di nuovi raccolti, del nutrimento della gente che aveva lavorato nei campi per le nuove messi. Era una preghiera, per la pioggia e il sole, per la rinascita. Il canto era dedicato al Re del Fiume Argento; le voci si fecero più alte e sicure. Sembrava che la fanciulla non lo sentisse. Camminava tra i canti e le grida senza rispondere, superando le prime case al confine del villaggio, poi le ampie botteghe che formavano il cuore del centro commerciale. Cominciarono ad arrivare soldati della Federazione, e cercarono di controllare il traffico. Erano pochi e male addestrati, pensò Pe Ell. Apparentemente, avevano sottovalutato la reazione della comunità all'arrivo della fanciulla.
I Nani erano in uno stato di adorazione febbrile. Era come se fossero rinati. A un popolo distrutto, soggiogato per tanti anni, bastava poco a infondere nuova speranza. Quella fanciulla sembrava rispondere alla loro attesa. Superava tutte le leggende, il clamore sulla sua origine e le sue azioni. Era qualcosa che nasceva dal suo portamento, dalle sensazioni che scatenava. Anche Pe Ell lo percepiva, come la folla che si raccoglieva attorno a lei. Sentiva qualcosa dentro. Era diversa, unica.
La sua venuta aveva uno scopo. Certamente si accingeva a fare qualcosa.
La vita a Culhaven si era fermata, tutto il villaggio, oppressi e oppressori, volevano vedere cosa succedeva e divennero parte di quell'avvenimento. A Pe Ell sembrò un'onda che si ingrossa nell'oceano, aumentando sino a far apparire insignificante l'enorme massa d'acqua che le aveva dato la vita.
Quella fanciulla era come l'onda. Sembrava che ogni altra cosa cessasse di esistere. Tutto, al di là del suo essere, sbiadiva e perdeva significato. Pe Ell sorrideva. Era una sensazione meravigliosa.
L'onda avanzò nel villaggio, superò le botteghe, i mercati

di schiavi, i campi di lavoro, i quartieri dei soldati, le povere case dei Nani e quelle ben tenute degli ufficiali della Federazione, lungo la via principale e ancora oltre. Nessuno sembrava in grado di indovinare cosa stesse succedendo. Nessuno, fatta eccezione per la ragazza che si trovava sempre al centro del vortice di corpi, alla guida dell'onda che conduceva dove voleva. Pianti, canti e preghiere continuavano incessanti, estasiati, frenetici. Pe Ell era stupefatto.

Poi la fanciulla si fermò. La folla rallentò, girò come un mulinello attorno a lei e aumentò ancora. Lei si fermò ai piedi dei gradini anneriti di quelli che una volta erano i Giardini di Meade. Alzò il volto oltre la cresta della collina, come se il suo sguardo fosse rivolto oltre, verso un luogo visibile solo a lei. Pochi guardarono in quella direzione; i loro occhi erano fissi su di lei. Erano centinaia adesso, e aspettavano tutti di vedere quello che avrebbe fatto.

Lentamente, senza fretta, iniziò a salire. La folla non la seguì, comprendendo forse che non ne aveva motivo, intuendo da un movimento impercettibile o da uno sguardo, che dove-va aspettare. La gente si divideva per lasciarla passare, una marea di volti estasiati nell'attesa. Qualche mano si allungò, per toccarla, ma nessuno ci riuscì.

Pe Ell si fece largo tra la folla fino ad arrivare il più vicino possibile a lei. Non sapeva ancora cosa l'aveva spinto ad avvi-cinarsi.

Un pugno di soldati, guidati da un ufficiale che portava i gradi di comandante della Federazione, seguì la fanciulla. Lei li attese. Dalla folla si levò un mormorio di disapprovazione.

<<Non avete il permesso di entrare>> disse il comandante, con voce ferma e chiara. <<Nessuno può entrare. Dovete tornare indietro.>>

La fanciulla lo guardò aspettando.

<<E' terra proibita, giovane donna>> aggiunse con il tono del-l'ufficiale che si rivolge a un soldato per fargli capire che l'autorità È lui. <<Nessuno può calpestare questa terra. Un proclama del Consiglio della Coalizione del governo della Federazione, che ho l'onore di servire, lo proibisce. Hai capito?>>

La fanciulla non rispose.

<<Se non torni indietro spontaneamente sarò costretto a usare la forza.>>

Qualcuno protestò.

La fanciulla avanzò di un passo.

<<Se non te ne vai immediatamente, sarò costretto a...>>

La fanciulla gesticolò e le gambe dell'uomo furono avvinghiate da radici spesse un pollice. I soldati che lo avevano accompagnato indietreggiarono spaventati mentre i loro bastoni ferrati si tramutavano in pezzi di legno nodoso e senza vita che si sgretolavano nelle loro mani. La fanciulla li superò, senza degnarli di uno sguardo. La voce infuriata del comandante si trasformò in un borbottio terrorizzato e quindi cessò, sommerso dal brusio della folla.

Sul volto di Pe Ell comparve un sorriso fiero. Magica! La fanciulla possedeva la vera magia! Ciò che si raccontava era vero. Era superiore alle sue aspettative. Era davvero la figlia del Re del Fiume Argento?
I soldati adesso si tenevano ben lontani da lei, impreparati a combattere il suo potere. Qualche ufficiale di grado inferiore cercò di impartire ordini, ma nessuno, dopo quello che era successo al comandante, sapeva cosa fare. Pe Ell si guardò attorno. Sembrava che nel villaggio non ci fossero Cercatori.
Senza i Cercatori, nessuno avrebbe agito.
La fanciulla, sfiorando appena la terra sulla quale camminava, proseguì il suo cammino sulla deserta e bruciata superficie della collina, fino alla cima. Il sole risplendeva con tutta la sua forza nel cielo di mezzogiorno, facendo ardere la terra. Sembrava che la fanciulla non se ne accorgesse, il volto tranquillo, insensibile al caldo soffocante.
Guardandola, Pe Ell era come spinto sull'orlo di un baratro, consapevole dell'esistenza di qualcosa che andava al di là della sua immaginazione.
Che cosa stava per fare?
Raggiunta la sommità della collina, la fanciulla si fermò, esile ed eterea figura stagliata contro il cielo. Aspettò un attimo come se cercasse qualcosa nell'aria che la circondava, una presenza invisibile che voleva comunicarle qualcosa. Poi si inginocchiò. Si lasciò cadere sulla terra carbonizzata della collina e vi affondò le mani. Abbassò la testa e i suoi capelli formarono un velo argenteo.
Tutto si fermò.
Poi la terra iniziò a tremare e dalle profondità emerse un rombo minaccioso. La folla rimase senza fiato e indietreggiò. Gli uomini si tranquillizzavano l'un l'altro, le donne tenevano stretti i bambini e si udivano grida ed esclamazioni. Pe Ell fece un passo avanti, lo sguardo intenso. Non aveva paura. Stava succedendo ciò che lui si aspettava e niente l'avrebbe fatto scappare.
Sembrò che il versante della collina si infiammasse, così violentemente da offuscare la luce del sole. Dalla terra esplodevano geyser, piccole eruzioni che ardevano verso il cielo, ricoprendo Pe Ell e la gente attorno di polvere e fango. Tutto ondeggiava, come se un gigante addormentato sotto terra si fosse svegliato ed enormi macigni cominciarono a emergere dal suolo come fossero le spalle ricurve del gigante. La superficie bruciata della collina si rivoltò su se stessa e scomparve.
Fu ricoperta da una terra fresca, fertile e luccicante, che colmava l'aria di un'intensa fragranza. Spuntarono, come serpenti, robuste e contorte radici. Verdi germogli presero a schiudersi.
Al centro di tutto questo c'era la fanciulla inginocchiata. Il corpo era rigido sotto i miseri vestiti e le braccia erano immerse nella terra fino ai gomiti. Il suo volto era immobile.
Molti tra la folla erano in ginocchio, adesso, alcuni rivolgevano

preghiere alle forze magiche che credevano depositarie del destino degli uomini, altri cercavano solo di rimanere fermi mentre la terra tremava così forte da scuotere anche gli alberi più resistenti. Pe Ell si sentiva sempre più coinvolto. Voleva correre verso la fanciulla, abbracciarla, capire i suoi sentimenti e condividere quel potere.

Mentre la collina assumeva un nuovo aspetto, le pietre stridevano e rotolavano. Dalla roccia si formavano terrazze. Muschio ed edera si insinuavano tra le fenditure. Tra un livello e l'altro venivano tracciati sentieri che scendevano dolcemente. Apparvero gli alberi, le radici divennero alberelli e gli alberelli crescevano e mettevano nuovi rami e foglie, condensando stagioni e cicli evolutivi in pochi minuti. I germogli si schiudevano alla ricerca affannosa del sole. Erba e sottobosco si estendevano sulla nuda terra, trasformando la superficie carbonizzata in una distesa verde brillante. E i fiori! Pe Ell gridò tra sé. C'erano fiori ovunque, un'esplosione di colori smaglianti che quasi lo accecavano. Azzurri, rossi, gialli, violetti - l'ampio spettro dei colori e delle sfumature dell'arcobaleno aveva steso un velo sulla terra.

Il fragore ebbe fine e il silenzio che seguì fu interrotto soltanto dal canto degli uccelli. Pe Ell guardò la folla alle sue spalle. Molti erano ancora in ginocchio, gli occhi spalancati, le espressioni rapite. Tanti piangevano.

Guardò nuovamente la fanciulla. In pochi minuti aveva trasformato completamente la collina. Aveva cancellato anni di devastazioni e di abbandono, di deliberate razzie, di incendi e restituito ai Nani di Culhaven il simbolo della loro razza. Aveva restituito loro i Giardini di Meade.

Era ancora in ginocchio, il capo chino. Quando alla fine si rialzò, riusciva a stento a stare in piedi. Tutte le sue forze si erano esaurite nello sforzo che aveva compiuto per far rinascere i Giardini; sembrava che non potesse più fare nulla. Barcollava, le braccia abbandonate lungo i fianchi, il volto perfetto tirato e segnato, i capelli argentei umidi e scarmigliati.

Pe Ell avvertì di nuovo il suo sguardo e questa volta non ebbe esitazioni. Risalì rapidamente la collina, scavalcando rocce e rami, saltando i sentieri come se fossero ostacoli. Sentì la folla che lo seguiva, udì le voci ma non se ne curò, non guardò mai indietro. Raggiunse la fanciulla mentre si accasciava e la raccolse tra le braccia. La cullò dolcemente, tenendola come se fosse un animaletto impaurito, con atteggiamento protettivo e nel contempo possessivo.

Gli occhi di lei scrutarono i suoi, egli notò la loro intensità, la profondità del sentimento che esprimevano, e in quel momento si sentì indescrivibilmente attratto da lei. <<Portami in un luogo dove io possa riposare>> gli mormorò.

La folla adesso si accalcava attorno a loro, voci ansiose erano un mormorio che Pe Ell non udiva. Era circondato da una moltitudine di volti. Disse qualcosa ai più vicini, rassicurandoli, spiegando che lei era solo stanca e udiva le sue parole

passare di bocca in bocca. Intravide soldati della Federazione ai margini della folla, ma erano ben attenti a mantenere le distanze. Si incamminò, portando la fanciulla, stupito del suo peso incredibilmente leggero. Era fatta di nulla, pensò, eppure in lei c'era tutto.
Alcuni Nani lo fermarono, gli chiesero di seguirli, di portare la figlia del Re del Fiume Argento nella loro casa. Si fece guidare da loro. Per adesso una casa valeva l'altra. La folla li seguiva con gli occhi, ma si stava già disperdendo, invadendo il paradiso dei Giardini, alla scoperta della loro bellezza. Si levarono nuovamente dei canti, erano inni di preghiera e di ringraziamento per la fanciulla, lirici e dolci.
Pe Ell scese lungo la collina e uscì dai Giardini, ritornando verso Culhaven con la fanciulla addormentata tra le braccia. Lei gli si era affidata. Si era messa sotto la sua protezione. Lo trovò ironico.
Dopo tutto, egli era stato mandato lì per ucciderla.

6

Pe Ell condusse la figlia del Re del Fiume Argento presso dei Nani che avevano offerto loro ospitalità, una famiglia composta da marito, moglie, la figlia rimasta vedova e due nipotini. La loro casa di pietra, situata a est, al limite estremo del villaggio, protetta da una quercia bianca e da un olmo rosso, sfiorava sul retro la foresta circostante limitata dall'alveo del fiume. Vi regnava la pace, era isolata rispetto al villaggio vero e proprio e, prima ancora che vi giungessero, la maggior parte della folla che li aveva seguiti era tornata indietro. Alcuni decisero di rimanere e si accamparono al confine della proprietà, erano più che altro quelli che avevano seguito la fanciulla dalle regioni del sud, fanatici che erano convinti che lei rappresentasse la loro salvezza.
Ma lei non era lì per loro, Pe Ell lo sapeva. Ora apparteneva solo a lui.
Aiutato dalla famiglia sistemò la fanciulla in un letto, nella camera sul retro in cui dormivano l'uomo e la donna. La coppia e la loro figlia vedova uscirono per preparare qualcosa da mangiare a quelli che avevano deciso di vegliare la fanciulla, ma Pe Ell rimase. Sedette su una sedia accanto al letto e la guardò dormire. Per un po' si fermarono anche i bambini, curiosi di scoprire cosa succedeva, ma poi il loro interesse diminuì ed egli rimase solo. Quando la luce del giorno cedette all'oscurità lui era ancora lì, che attendeva paziente il suo risveglio. Studiava il suo corpo, la curva dei fianchi e delle spalle, le dolci rotondità. Era qualcosa di minuscolo, solo un mucchietto di carne e ossa sotto le coltri, una piccola scintilla di vita. Si meravigliò della consistenza della sua pelle, del colore, dell'assenza totale di difetti. Avrebbe potuto essere stata modellata da un grande artista che, con abilità eccezionale, aveva

creato quel solo e unico capolavoro.
Fuori ardevano fuochi e le voci filtravano dalla finestra. I rumori della notte riempivano il silenzio, i canti degli uccelli e il ronzio degli insetti contrastavano il debole mormorio delle acque del fiume. Pe Ell non avvertiva la stanchezza e non sentiva la necessità di dormire.
Sfruttava quell'attesa per pensare.
La settimana prima Rimmer Dall lo aveva convocato a Sentinella del Sud. Era andato perché lo desiderava non perché fosse necessario. Era annoiato e sperava che il Primo Cercatore gli affidasse qualcosa di interessante da fare, che gli proponesse un diversivo. Per Pe Ell, Rimmer Dall significava solo questo. Ciò che faceva Rimmer Dall della propria vita o della vita degli altri non gli interessava. Ovviamente, non si faceva illusioni. Sapeva bene chi era. Semplicemente non gliene importava nulla.
Il viaggio durò due giorni. Viaggiò a cavallo verso nord, oltre le irregolari colline che si ergevano dal Tumulo, dove si trovava la sua casa e al tramonto del secondo giorno giunse a Sentinella del Sud. Smontò prima di incontrare i soldati di guardia e si avvicinò a piedi. Non voleva essere infastidito e desiderava essere ricevuto subito. Gli piaceva dimostrare che poteva andare e venire come voleva. Gli piaceva dimostrare il suo talento. In modo particolare agli Ombrati.
Quando penetrò, apparentemente tra le fessure della roccia nel monolito, Pe Ell era come loro, un fantasma sbucato dal buio. Percorse i sentieri senza farsi né sentire né vedere, invisibile come l'aria che respiravano. Sentinella del Sud era silenziosa e sprofondata nel buio, le pareti lucide e lisce, i corridoi vuoti. Aveva l'aspetto e l'odore di una tomba ben conservata. Solo i morti giacevano qui, o coloro che trattavano con la morte. Trovò la strada tra le catacombe, avvertendo il pulsare della magia imprigionata sotto terra, udendo il SUO sibilo come se invocasse la liberazione. Un gigante addormentato che Rimmer Dall e i suoi Ombrati credevano di aver addomestica-to, Pe Ell lo sapeva. Anche se essi mantenevano bene il loro segreto, a lui non poteva essere nascosto nulla.
Quando era ormai prossimo all'alta torre dove Rimmer Dall lo stava aspettando, uccise un Ombrato che era di guardia, ma con estrema indifferenza. Lo aveva fatto poiché ne aveva avuto possibilità e desiderio. Si fuse con il nero muro di pietra e attese che la creatura lo superasse, attirata dal rumore che aveva provocato, quindi sguainò dal fodero, che portava sotto i pantaloni, lo Stiehl e con unico colpo, silenzioso, la privò della vita. Il soldato morì tra le sue braccia, la sua anima svanì prima di lui, con una fumata nera, mentre il corpo si inceneriva. Pe Ell guardò gli occhi attoniti perdere la vita. Lasciò la vuota uniforme dove poteva essere trovata.
Passando tra le ombre sorrideva. Aveva ucciso molte persone ed era molto abile. Aveva scoperto assai presto di possedere questo talento, di poter scovare e distruggere anche la più

agguerrita delle vittime, di saperne individuare il punto vulnerabile.
La morte spaventava molti, ma non Pe Ell. Lui la cercava.
La morte era gemella della vita e, tra le due, la più interessante.
Era segreta, sconosciuta, misteriosa. Era inevitabile
e sarebbe comunque arrivata. Era una fortezza oscura con un
numero infinito di stanze da esplorare. Molti vi entravano solo
una volta e unicamente perché non avevano altra scelta. Pe
Ell cercava di sfruttare ogni occasione per incontrarla, occasione
che gli veniva offerta da coloro che uccideva. Ogni volta
che osservava qualcuno morire scopriva un'altra stanza, svelava
una parte del segreto. Era come rinascere.
Nella parte alta della torre incontrò un paio di soldati di
guardia davanti a una porta chiusa. Non lo videro avvicinarsi.
Pe Ell ascoltava. Non udiva nulla ma sentiva che qualcuno era
prigioniero in quella stanza. Si chiese per un istante se desiderava
sapere chi fosse. Ma significava fare delle domande, cosa
che non faceva mai, oppure uccidere i soldati, e non gli interessava.
Proseguì oltre.
Salì al buio una rampa di scale fino alla sommità di Sentinella
del Sud ed entrò in un ambiente formato da vani irregolari,
uniti da corridoi come in un labirinto. Non c'erano porte,
solo entrate aperte. Non c'erano soldati di guardia. Pe Ell
sgusciò dentro. Era buio, l'oscurità era completa poiché nubi
avevano coperto i cieli e reso il mondo al di sotto opaco e grigio.
Pe Ell attraversò diversi locali, ascoltando, aspettando.
Improvvisamente si fermò, drizzò la schiena e si girò.
Rimmer Dall uscì dall'oscurità di cui faceva parte. Pe Ell
sorrise. Rimmer Dall era abile anche nel rendersi invisibile.
<<Quanti ne hai uccisi?>> chiese il Primo Cercatore con la sua
voce roca e sibilante.
<<Uno>> rispose Pe Ell. Il sorriso gli stirò l'angolo della bocca.
<<Forse ne ucciderò un altro uscendo.>>
Negli occhi di Dall brillò una luce di un rosso particolare.
<<Un giorno farai questo gioco una volta di troppo. Un giorno
per errore incontrerai la morte e lei ghermirà te, al posto della
tua vittima.>>
Pe Ell alzò le spalle. La sua morte non lo turbava. Sapeva
che sarebbe successo. Avrebbe avuto un volto familiare, un
volto incontrato spesso nella sua vita. Per i più, era il passato,
il presente, il futuro. Non per lui. Il passato era solo un ricordo,
un vecchio promemoria di ciò che era andato perduto. Il
futuro era una vaga promessa - sogni e spire di fumo. Non gli
interessavano. Gli importava solo il presente, poiché il presente
era la vita, il rapporto diretto con la morte e poteva controllarlo.
Pe Ell credeva nel controllo. Il presente era una catena
in continua evoluzione che forgiava vita e morte e non
esisteva alcuna possibilità di sfuggire a quest'ultima.
Una finestra aperta sulla notte, dall'altra parte un tavolo e
due sedie, Pe Ell andò a sedersi. Rimmer Dall lo raggiunse.
Rimasero in silenzio per un po', si guardavano l'un l'altro,
ma vedevano qualcosa di più. Si conoscevano da oltre vent'anni.

Si erano incontrati per caso. Rimmer Dall era un giovane membro di un comitato di polizia del Consiglio della Coalizione, già profondamente coinvolto nella nefasta politica della Federazione; era spietato e deciso, già temibile. Era un Ombrato, ovviamente, ma pochi lo sapevano. Pe Ell aveva più o meno la sua età, era un assassino, con più di venti omicidi sulle spalle. Si erano incontrati nelle stanze da letto di un uomo che Rimmer Dall era andato a uccidere, un uomo di cui ambiva la posizione nel governo delle Terre del Sud e la cui interferenza aveva sopportato troppo a lungo. Pe Ell era arrivato per primo, mandato da un altro nemico della vittima. Si erano trovati faccia a faccia, silenziosi, attorno al corpo senza vita dell'uomo, le ombre della notte li avvolgevano nella stessa oscurità che rispecchiava le loro vite, e avevano sentito un legame. Entrambi possedevano la magia. Nessuno dei due era ciò che appariva. Entrambi erano privi di qualsiasi morale. Nessuno dei due temeva l'altro. La città di Wayford, nelle Terre del Sud, pullulava di uomini intriganti dalle ambizioni simili alle loro, ma la cui abilità era di gran lunga inferiore. I loro occhi si fissarono e intravidero le possibilità.
Formarono una società irrevocabile. Pe Ell divenne la spada, Rimmer Dall la mano che l'impugnava. Si usavano l'un l'altro per soddisfare il loro piacere; non c'erano costrizioni o contratti. Ognuno dei due prendeva il necessario e riportava ciò che era stato chiesto - senza identificare o comprendere cosa l'altro stava per fare. Rimmer Dall era il capo degli Ombrati, i cui piani erano un segreto inviolabile. Pe Ell era l'assassino per passione. Rimmer Dall sollecitava Pe Ell a uccidere quelli che, secondo lui, costituivano un pericolo. Pe Ell accettava la sollecitazione solo se il confronto era interessante.
Si nutrivano entrambi della morte di altri.
<<Chi tieni imprigionato nella stanza di sotto?>> chiese improvvisamente Pe Ell, rompendo il silenzio, e fermando il flusso dei ricordi.
Rimmer Dall inclinò il capo, una maschera di ossa che dava al suo volto l'aspetto di un teschio. <<Un uomo del Sud, un Ragazzo della Valle. Uno dei due fratelli Ohmsford. L'altro pensa di averlo ucciso. Ho fatto in modo che credesse ciò. Rientrava nei miei piani.>> Il grande uomo era soddisfatto di sé. <<Quando sarà il momento li farò incontrare.>>
<<Mi sembra uno dei tuoi soliti giochi.>>
<<Un gioco la cui posta È molto alta, coinvolge una magia di proporzioni inimmaginabili - un potere superiore al tuo o al mio o a quello di chiunque altro. Un potere infinito.>>
Pe Ell non rispose. Avvertì il peso dello Stiehl contro la coscia, il calore della sua magia. Gli era difficile immaginare una magia più potente - impossibile, poi, fantasticare su una più utile. Lo Stiehl era l'arma perfetta. una lama che poteva penetrare in qualsiasi cosa. Nulla la fermava. Ferro, pietra, le difese più resistenti... erano inutili contro di essa. Nessuno poteva salvarsi. Anche gli Ombrati erano vulnerabili, anch'essi

potevano morire. Lo aveva scoperto molti anni prima quando uno di loro aveva cercato di ucciderlo, introducendosi furtivamente nella sua camera da letto sotto le sembianze di un gatto. Pensava di coglierlo nel sonno, ma Pe Ell non dormiva mai. Aveva ucciso senza difficoltà quella piccola cosa nera. Dopo tutto pensò che l'Ombrato fosse stato mandato da Rimmer Dall per metterlo alla prova. Non si era soffermato troppo su questa possibilità. Non aveva importanza. Lo Stiehl lo rendeva invincibile.

Era stato il fato ad affidarglielo. Non sapeva chi l'avesse forgiato ma era fatto apposta per lui. Lo aveva trovato a dodici anni mentre era in viaggio con un uomo che diceva di essere suo zio - un ubriacone incallito con una propensione a picchiare i più piccoli e più deboli di lui - viaggiava verso nord attraverso il Tumulo, in una successione interminabile di città e villaggi, nei quali si fermavano perché lo zio potesse vendere ciò che aveva rubato altrove. Si erano accampati in una gola, una vuota fenditura con bassa vegetazione al limite delle Querce Nere, ben difesi tra le Sirene e le foreste dei lupi, lo zio lo aveva nuovamente picchiato senza un motivo prima di piombare nel suo sonno da ubriaco, con la bottiglia accanto.

A Pe Ell non importava essere preso a botte; da quando era rimasto orfano a quattro anni ed era andato ad abitare con lo zio, la sua vita era quella. Ricordava a stento una vita priva di punizioni. Gli importava il modo in cui lo zio lo faceva - come se maltrattandolo volesse scoprire il suo limite di sopportazione. Pe Ell sospettava di averlo raggiunto.

Uscì nella notte per stare da solo, percorrendo la gola, camminando a fatica in salita, strascicando gli stivali e aspettando che il dolore delle percosse diminuisse. La gola era chiusa, e si sentiva attratto verso il fondo come il ferro da una calamita. Avvertiva una presenza e non riuscì mai a descrivere quella sensazione. Nascosta tra il verde e le rocce, c'era un'apertura oscura e minacciosa, simile a fauci spalancate verso la terra.

Pe Ell entrò senza esitare. Già allora, erano poche le cose che lo spaventavano. La sua vista era eccezionale: anche alla luce più debole riusciva a trovare la strada.

Penetrò nella caverna e andò fino a un mucchio di ossa - ossa umane, vecchie di secoli, sparse lì attorno. Lo Stiehl si trovava lì in mezzo, la sua lama rifletteva nel buio bagliori argentei, pulsante di vita, con il nome inciso sull'impugnatura.

Pe Ell lo raccolse e ne sentì il calore. Un talismano di un'altra epoca, una lama con un immenso potere - capì immediatamente che era magica e invincibile.

Non ebbe esitazioni. Uscì dalla caverna, tornò al campo e tagliò la gola a suo zio. Prima però lo svegliò, affinché sapesse per mano di chi perdeva la vita. Era il primo uomo che uccideva.

Tutto questo era successo molto tempo prima.

<<C'È una ragazza>> disse Rimmer Dall improvvisamente.

Pe Ell puntò lo sguardo verso il volto scavato che si stagliava nella notte. Vedeva lo scintillio degli occhi rossi.

Sentiva il sibilo del respiro del Primo Cercatore. <<Si dice che possegga la magia, che trasformi la terra solo toccandola, che ridoni la vista e guarisca ogni malattia e che faccia sbocciare fiori dal terreno peggiore. Si dice che sia la figlia del Re del Fiume Argento.>>
Pe Ell sorrise. <<Lo È davvero?>>
Rimmer Dall annuì. <<Sì. Lei È veramente ciò che la gente racconta. Non so quale sia la sua missione. Viaggia a est verso Culhaven e i Nani. Sembra che abbia in mente qualcosa di preciso. Io voglio che tu lo scopra e poi la uccida.>>
Pe Ell si stirò e non rispose subito. <<Perché non la uccidi tu stesso?>>
Rimmer Dall scosse la testa. <<No. La figlia del Re del Fiume Argento significa l'anatema per noi. Inoltre sa riconoscere un Ombrato. Le creature fatate condividono un'affinità che impedisce l'inganno. Nessuno di noi può ucciderla, deve farlo un estraneo, qualcuno che può avvicinarsi a lei senza destare sospetti.>>
<<Qualcuno.>> Pe Ell sorrise sarcastico. <<E' pieno di qualcuno, Rimmer. Manda un altro. Hai armate intere di fedeli tagliagole che sarebbero ben contenti di spedire all'altro mondo la fanciulla dopo averla fatta confessare che possiede la magia. L'affare non m'interessa.>>
<<Sei sicuro, Pe Ell?>>
Pe Ell lo guardò annoiato. Adesso cominciava la contrattazione, pensò. Si alzò, ritto a un lato del tavolo, per poter vedere bene il volto dell'altro. <<Hai affermato tu stesso, diverse volte, quanto io sia simile agli Ombrati. Hai detto che siamo più o meno uguali. Possediamo un potere magico dal quale È impossibile difendersi. Leggiamo il futuro. Abbiamo lo stesso istinto e la stessa intelligenza. Il nostro odorato, il nostro gusto, il nostro udito e le nostre percezioni sono simili. Siamo le due facce della stessa medaglia. E si potrebbe continuare così. Allora, Rimmer Dall, se non stai mentendo, la fanciulla può scoprire me tanto rapidamente quanto te, non ho forse ragione? Non c'È dunque motivo per mandare me.>>
<<Devi essere tu.>>
<<Adesso dici che devo?>>
<<La tua non È una magia innata. E' separata dal tuo essere. Anche se la fanciulla la avverte non È detto che la colleghi a te. Non può essere messa in guardia dal pericolo che rappresenti. Tu hai la possibilità di fare ciò che È necessario.>>
Pe Ell scrollò le spalle. <<Come ti ho detto prima, l'affare non m'interessa.>>
<<Perché pensi di non avere alcuna possibilità?>>
Pe Ell rimase in silenzio, poi, lentamente si sedette. <<Sì. Non c'È possibilità.>>
Rimmer Dall si allungò sulla sedia e il suo volto scomparve nell'ombra. <<Questa ragazza non È semplicemente un essere di carne e sangue; non sarà facile ridurla all'impotenza. Possiede un grande potere magico e inoltre la sua magia la protegge.

Per ucciderla È necessario un potere ancora più grande. I comuni mortali non hanno alcuna probabilità di successo. Le mie legioni di tagliagole, come tu sdegnosamente le chiami, non sono sufficienti. I soldati della Federazione possono avvicinarsi a lei ma non nuocerle. Gli Ombrati non possono neppure avvicinarsi. Se anche potessero, non credo che la situazione cambierebbe. Riesci a capire?>>
Pe Ell non rispose. Chiuse gli occhi. Sentiva lo sguardo di Rimmer Dall su di sé.
<<Pe Ell, questa fanciulla rappresenta un grosso pericolo; È stata mandata con una missione ben precisa da compiere, e io non so quale sia. Devo scoprirlo e fermarla. Entrambe le cose sono difficili. Forse impossibili anche per te.>>
Pe Ell, pensieroso, alzò il capo. <<Pensi questo?>>
<<Forse.>>
In un attimo Pe Ell era in piedi, impugnando lo Stiehl. Roteò la lama che si fermò a meno di un centimetro dal naso di Rimmer Dall. Il suo ghigno era terrificante. <<Davvero?>>
Rimmer Dall non indietreggiò, né sbatté le palpebre. <<Fai ciò che ti chiedo. Vai a Culhaven. Incontra la fanciulla. Scopri le sue intenzioni e uccidila.>>
Pe Ell si chiedeva se doveva uccidere Rimmer Dall. Era un pensiero che aveva contemplato anche altre volte, abbastanza seriamente. Da un po' di tempo l'idea lo affascinava. Non provava lealtà nei confronti di quell'uomo, né gli interessava in qualche modo, a parte le occasioni che gli aveva offerto e le ricompense, che non erano comunque più quelle di una volta. Era stanco dei suoi continui tentativi di manipolarlo. Non era più soddisfatto dei loro affari. Perché non porre fine a tutto ciò?
Lo Stiehl ondeggiava. Il problema, naturalmente, era che non aveva una ragione vera per farlo. La morte di Rimmer Dall non avrebbe cambiato nulla, a meno che lui, naturalmente, non fosse pronto a scoprire i segreti che poteva rivelare la morte del Primo Cercatore. Poteva essere interessante. Ma perché affrettare le cose? Era meglio aspettare, assaporando quel momento.
Con un rapido movimento rimise lo Stiehl nel fodero e si allontanò da Rimmer Dall. Per un istante pensò di aver perso un'occasione che difficilmente si sarebbe ripresentata. Ma era una follia. Rimmer Dall non aveva difese contro di lui. Poteva prendersi la vita del Primo Cercatore quando voleva.
Guardò per un istante Rimmer Dall e tendendogli la mano disse: <<Lo farò>>.
Si girò e partì. Rimmer Dall gli gridò: <<Fai attenzione, Pe Ell. Quella fanciulla È qualcosa di più di una sfida, per te. Non giocare con lei. Appena avrai scoperto il suo obiettivo, uccidila senza perdere tempo>>.
Pe Ell non rispose. Scivolò fuori dalla stanza confondendosi con le ombre della torre, senza provare alcun interesse per ciò che Rimmer Dall pensava o desiderava. Era sufficiente che

avesse acconsentito a compiere la missione affidatagli dall'Ombrato. Il modo in cui l'avrebbe portata a buon fine era solo affar suo.
Lasciò Sentinella del Sud in direzione di Culhaven. Nel tragitto per uscirne non uccise nessuna guardia. Aveva deciso che non ne valeva la pena.
Mezzanotte era vicina. Era stanco di pensare e sonnecchiò seduto sulla sedia, mentre le ore scivolavano via. Il sole era tramontato da molto quando la fanciulla si svegliò. La casa era silenziosa, la famiglia dei Nani dormiva. I fuochi di coloro che si erano accampati lì attorno erano ormai diventati cenere, e gli ultimi mormorii si erano dileguati nel silenzio. Appena la fanciulla si mosse Pe Ell si svegliò. Gli occhi di lei si fissarono nei suoi. Lo guardò a lungo senza parlare, quindi si alzò lentamente.
<<Mi chiamo Viridiana>> gli disse.
<<Io sono Pe Ell>> replicò lui.
Si allungò per prendere la mano di lui tra le sue. Il tocco delle sue dita era delicato come una piuma. Poi, rabbrividì e le ritrasse.
<<Sono la figlia del Re del Fiume Argento>> aggiunse, alzandosi dal letto e ponendosi di fronte a lui. Scostò i capelli argentei e Pe Ell fu colpito dalla sua bellezza, di cui lei sembrava del tutto inconsapevole. <<Devi aiutarmi. Dai Giardini di mio padre sono venuta nel mondo degli uomini per cercare un talismano. Vuoi accompagnarmi?>>
Non aspettandosi una tale richiesta Pe Ell rimase sconcertato e continuò a guardarla. <<Perché hai scelto me?>> chiese infine, confuso.
La risposta di lei fu immediata. <<Perché sei speciale.>>
Era la risposta giusta, Pe Ell si stupì di quanto lei lo conoscesse, di come avesse capito che erano esattamente le parole che lui voleva sentire. Allora ricordò gli avvertimenti di Rimmer Dall e si irrigidì. <<Quale talismano stai cercando?>>
Lei tenne gli occhi fissi su di lui. <<Un talismano magico, il cui potere supera quello degli Ombrati.>>
Pe Ell vacillò. Viridiana era così bella, ma la sua bellezza era una maschera che distraeva e confondeva. Si sentì privo di ogni difesa, avvertì una luce che arrivava nel suo intimo più profondo, scoprendolo. Capì che lei conosceva la sua vera natura. Per lei non c'erano segreti.
In quel momento avrebbe potuto ucciderla. A fermarlo fu la sua vulnerabilità. Nonostante il formidabile potere magico, che poteva far rinascere una sterile collina e ritrasformarla in quello che era solo un ricordo per la maggior parte dei Nani, lei non aveva nessuna forma di difesa contro un'arma letale come lo Stiehl. Sentiva che era così.
Riflettendo su questa verità decise di non ucciderla. Non ancora.
<<Ombrati>> sussurrò.
<<Hai paura di loro?>> gli chiese.

<<No.>>
<<Della magia?>>
Pe Ell sospirò. I suoi lineamenti si alterarono mentre si voltava verso di lei. <<Cosa sai di me?>> le chiese, mentre i suoi occhi cercavano quelli di lei.
La fanciulla non evitò il suo sguardo. <<So che ho bisogno di te. Che tu non hai paura di agire.>>
Pe Ell ebbe l'impressione che le sue parole avessero più di un significato, ma era ancora indeciso.
<<Verrai?>> gli chiese di nuovo.
Uccidila subito, così gli aveva detto Rimmer Dall. Scopri qual È la sua missione e uccidila. Pe Ell distolse lo sguardo, rivolgendolo all'esterno, verso la notte e ascoltò il rapido scorrere del fiume e il sibilo del vento, lieve e lontano. Non si era mai preoccupato dei consigli altrui. Erano spesso dei luoghi comuni, inutili per un uomo la cui sopravvivenza dipendeva dalla capacità del proprio giudizio. Tutto questo era ben diverso da quanto gli aveva prospettato Rimmer Dall. C'erano segreti che aspettavano di essere rivelati. Forse il talismano che la fanciulla andava cercando terrorizzava il Primo Cercatore.
Pe Ell sorrise. Cosa sarebbe successo se il talismano fosse stato in mano sua? Questo sì, che era interessante.
Le lanciò ancora un'occhiata. Poteva ucciderla in qualsiasi momento.
<<Verrò con te>> le disse.
Lei si alzò immediatamente, allungando le mani per prendere le sue, e farlo avvicinare. Sembravano amanti. <<Altri due devono venire con noi, due che come te sono necessari; uno di loro È qui a Culhaven. Voglio che tu lo conduca da me.>>
Pe Ell aggrottò le sopracciglia. Aveva già deciso di separarla da quei folli accampati là fuori, fanatici che credevano nei suoi miracoli e nel fato, che avrebbero potuto intralciare i suoi piani. Viridiana apparteneva solo a lui. Scosse la testa.
<<No.>>
Lei si avvicinò ancora, i suoi occhi, neri come il carbone, erano privi di espressione. <<Senza di essi, non possiamo continuare. Senza il loro aiuto il talismano È irraggiungibile. Nessun altro deve venire, ma essi sono indispensabili.>>
Si mostrò così determinata che Pe Ell non trovò argomenti validi per contraddirla. Sembrava fosse convinta della verità di ciò che gli aveva detto. Forse era così; sapeva senza dubbio più cose di lui.
<<Solo due?>> le chiese. <<Nessun altro, nessuno di quelli là fuori?>>
Lei fece cenno di no, con il capo, senza parlare.
<<Va bene.>> Due uomini non gli avrebbero creato nessun problema, non avrebbero interferito con i suoi piani. Poteva sempre uccidere la ragazza. <<Hai detto che uno dei due È qui al villaggio. Dove posso trovarlo?>>
Per la prima volta da quando si era svegliata, si voltò in modo che lui non potesse vederla.

<<Nel carcere della Federazione>> gli rispose.

7

Morgan Leah.
Era lui l'uomo che Pe Ell doveva trovare e condurre dalla figlia del Re del Fiume Argento.
Le strade di Culhaven erano quasi deserte, frequentate solo dai vagabondi ammassati nelle cavità delle botteghe, come informi fagotti di cenci in attesa che la notte finisse. Pe Ell, mentre tornava verso il centro della città e la prigione della Federazione, non si curava di loro. La notte era scesa da due ore, aveva tutto il tempo di fare ciò che doveva. Non aveva motivo per rimandare la sua missione di salvataggio. Prima liberava quell'uomo, prima sarebbero partiti. Non aveva ancora chiesto alla fanciulla quale fosse la loro meta. Non aveva importanza.
Proseguiva stando nell'ombra, rimuginando sul duplice effetto che la fanciulla provocava in lui. Era estasiato e spaventato. Si sentiva come sul punto di riscoprire se stesso e, nello stesso tempo, si sentiva uno sciocco. Senza dubbio Rimmer Dall avrebbe sostenuto la seconda ipotesi: stava giocando la partita più pericolosa, si sarebbe fatto prendere per il naso, illudendosi di essere lui a comandare. Ma Rimmer Dall non aveva né cuore, né anima, né alcun senso della poesia della vita e della morte. Non gli importava di niente e di nessuno - fatta eccezione per il potere che possedeva o cercava di assicurarsi. Era un Ombrato e gli Ombrati erano esseri vuoti. Rimmer Dall poteva dire quello che voleva, ma Pe Ell non era affatto simile a lui, come pensava il Primo Cercatore. Pe Ell comprendeva la dura realtà della vita, le necessità pratiche per sopravvivere e per trovare un posto sicuro; ma percepiva anche la bellezza di ciò che lo circondava, soprattutto nella prospettiva della morte. La morte possedeva una grande bellezza. Rimmer Dall la considerava come estinzione. Ma quando Pe Ell uccideva, lo faceva per riscoprire la grazia e la simmetria che lo rendevano il più straordinario evento della vita.
Era certo che la morte di Viridiana sarebbe stata di una bellezza sconvolgente. Diversa da tutte le morti che aveva mai provocato.
Per questo non aveva fretta, non voleva anticipare quell'avvenimento irrevocabile; voleva avere il tempo di gustarlo. Le sensazioni che la fanciulla risvegliava in lui non avrebbero alterato o modificato ciò che aveva deciso di fare. Non voleva sminuirsi perché le provava: facevano parte dei preparativi, una prova della sua umanità. Rimmer Dall e i suoi Ombrati non conoscevano quei sentimenti; erano insensibili come la roccia. Ma Pe Ell non era così. Non più.
Superò i campi di lavoro, evitando le luci dei recinti e i soldati della Federazione che montavano la guardia. Il silenzio

regnava sulla foresta circostante, un buco nero nel quale i suoni erano incorporei e talvolta spaventosi. Pe Ell divenne parte di quel vuoto, avvolto nel comodo mantello, mentre avanzava senza far rumore. Poteva sentire e vedere cose inaccessibili agli altri; percepiva nell'oscurità qualsiasi presenza, perfino se nascosta. Anche gli Ombrati avevano questo potere, ma, in ogni caso non come il suo.

Si fermò a un incrocio illuminato e si accertò che non vi fosse nessuno. C'erano pattuglie ovunque.

Nella mente si raffigurava l'immagine di Viridiana proiettata, come un'aura, da una luce solitaria. Una bambina, una donna, un essere magico: lei era tutto questo e altro ancora. Era l'incarnazione di ciò che di più bello esisteva sulla terra - un bosco soleggiato in una valle stretta e lunga, una cascata torreggiante, un cielo terso, un arcobaleno; guardare lei era come deliziarsi della vista di un cielo stellato sopra una pianura deserta. Pur essendo un essere umano, era anche parte della terra, di quella appena arata, dei torrenti di montagna e della roccia antica che si arrendeva solo al tempo. Tutto questo lo confondeva, percepiva in lei qualcosa di incoerente e compatibile nello stesso tempo. Come era possibile? Chi era in realtà?

Superò rapidamente la zona illuminata e tornò a confondersi con le ombre. Egli non lo sapeva, ma era deciso a scoprirlo. Indistintamente, davanti a lui apparve la massa scura e squadrata delle prigioni. Pe Ell si fermò per considerare diverse possibilità. Conosceva la pianta delle prigioni della Federazione di Culhaven; vi si era anche introdotto una o due volte, ma solo Rimmer Dall lo sapeva. Anche in prigione ci sono uomini la cui morte È necessaria. Ma questa notte era diverso. Certamente aveva pensato di uccidere l'uomo che doveva liberare, quel Morgan Leah. Avrebbe così impedito che accompagnasse la fanciulla nella sua ricerca del talismano. Uccidendo questo adesso e l'altro in seguito, avrebbe risolto il problema. Poteva mentire su come era successo. Ma la fanciulla avrebbe saputo la verità, l'avrebbe perfino presagita. Si fidava di lui, perché rischiare? Inoltre, probabilmente la presenza dei due uomini per trovare il talismano era davvero necessaria. Era ancora all'oscuro di troppe cose. Meglio aspettare e vedere.

Lasciò che il suo corpo scomparisse nella pietra del muro contro il quale si era appoggiato, riflettendo. Poteva entrare subito nella prigione, affrontare l'ufficiale comandante che portava le insegne degli Ombrati e far rilasciare l'uomo senza ulteriori perdite di tempo. Però così si sarebbe rivelato e preferiva evitarlo. Nessuno, eccetto Rimmer Dall, lo conosceva.

Era l'assassino privato del Primo Cercatore. Nessuno degli altri Ombrati sospettava la sua esistenza; nessuno lo aveva mai visto. Quelli che si erano imbattuti in lui, Ombrati o no, erano tutti morti. La sua esistenza era segreta ed egli voleva che rimanesse tale. Era meglio liberare l'uomo usando i soliti

mezzi, da solo, in silenzio e furtivamente.
Sul volto di Pe Ell comparve il solito sorriso maligno.
Avrebbe salvato quell'uomo per poterlo uccidere più tardi.
La vita era proprio strana.
Si staccò dal muro e si insinuò nelle tenebre, verso le prigioni.
Morgan Leah non dormiva. Era nella sua cella, disteso su un pagliericcio, avvolto in una coperta e pensava. Era rimasto sveglio per la maggior parte della notte, troppo stanco per dormire, tormentato dagli affanni e dai rimorsi e da un senso di impotenza che non riusciva a scacciare. La cella era da claustrofobia, larga pochi metri quadri, con il soffitto alto, una porta di ferro spessa diversi centimetri e una finestrina con sbarre, che non riusciva a raggiungere neanche saltando. Da quando vi era stato gettato dentro, non era mai stata pulita. Il cibo, se così si poteva chiamare, gli veniva passato due volte al giorno, attraverso una fessura alla base della porta. Nello stesso modo riceveva l'acqua da bere, ma non quella per lavarsi. Era rinchiuso ormai da quasi una settimana e non aveva avuto alcuna visita. Cominciava a pensare che non ce ne sarebbe stata nessuna.
Era una situazione bizzarra. Quando lo avevano catturato era sicuro che avrebbero usato qualsiasi mezzo a loro disposizione per scoprire i motivi che lo avevano spinto a far fuggire le due vecchie Nane. Si chiedeva ancora se Nonna Elise e Zia Jilt fossero riuscite a scappare e se fossero ancora libere, ma non poteva scoprirlo in nessun modo. Aveva colpito un comandante della Federazione, forse l'aveva ucciso. Aveva rubato un'uniforme per spacciarsi da soldato della Federazione, usato il nome di un Maggiore in modo da introdursi nel campo di lavoro, ingannato l'ufficiale di guardia e fatto apparire l'esercito della Federazione come un branco di incompetenti. Tutto questo per liberare le due vecchie donne. Il comando della Federazione, preso in giro e maltrattato, doveva chiedersi il perché. Avrebbero dovuto essere ansiosi di ripagarlo dell'umiliazione e dello scompiglio che aveva provocato. Eppure lo avevano lasciato solo.
Pensò a diverse possibilità. Gli sembrò improbabile che avessero deciso di ignorarlo a tempo indeterminato, di lasciarlo in quella cella finché, semplicemente, si sarebbero scordati di lui. Come aveva scoperto, il Maggiore Assomal era al campo; forse aspettavano il suo ritorno per dare inizio all'interrogatorio. Ma il Comandante Soldt era così paziente, dopo tutto ciò che gli aveva fatto? Forse era morto; forse era lui quello che aveva ucciso? Oppure aspettavano tutti qualcun altro?
Morgan sospirò. Qualcun altro. Giungeva sempre alla stessa conclusione. Aspettavano Rimmer Dall.
Sapeva che doveva essere così. Teel aveva consegnato alla Federazione la Nonna e la Zia, ma erano gli Ombrati che si interessavano a loro. Rimmer Dall doveva essere a conoscenza del loro legame con Par e Coll Ohmsford e con tutti coloro

che erano andati alla ricerca della Spada di Shannara. Se qualcuno cercava di liberarle, sicuramente lui lo avrebbe saputo - e sarebbe dunque arrivato per scoprire chi avevano catturato.
Morgan cambiò pian piano posizione, guardando verso l'oscurità. Non sentiva più male come i primi giorni; le ferite erano in via di guarigione. Era stato fortunato a non rompersi nulla, fortunato a essere ancora vivo.
O forse non era così fortunato, pensava, dipendeva dai punti di vista. Sembrava che la sua fortuna avesse cambiato direzione. Pensò per un istante a Par e a Coll e si dispiacque di non averli raggiunti, di non averli protetti come aveva promesso. Cosa ne era stato di loro? Cosa era successo in sua assenza? Si chiese se Damson Rhee li avesse nascosti dopo la fuga dall'Abisso di Tyrsis. Si chiese se Padishar Creel avesse scoperto dove si trovavano.
Si pose mille domande che rimasero tutte senza risposta. Si chiedeva, soprattutto, per quanto l'avrebbero tenuto in vita.
Si girò nuovamente sulla schiena, pensando a come tutto avrebbe potuto essere diverso. In un'altra epoca sarebbe stato il Principe di Leah e avrebbe governato la sua terra. Ma la Federazione aveva messo fine alla monarchia più di duecento anni prima e oggi la sua famiglia non contava più nulla. Chiuse gli occhi, cercando di scacciare dalla mente tutto ciò che avrebbe-potuto-essere o sarebbe-stato, non trovando, in quei pensieri, nessun conforto. Non aveva perso la speranza, il suo spirito era integro nonostante ciò che era successo, e la sua capacità di ripresa non era venuta meno. Non pensava di desistere.
C'era sempre una possibilità.
Sperava solo di saperla riconoscere.
Rabbrividì, perso in un flusso di immagini che si mescolavano in un turbine di volti e voci, che lo tormentavano con le loro menzogne.
Fu colto dal sonno.
Improvvisamente sentì una mano sulla bocca, che gli impedì di gridare per la sorpresa. Un'altra lo teneva fermo a terra. Tentò di liberarsi ma la stretta era ben salda.
<<Stai tranquillo>> gli disse una voce nell'orecchio. <<Zitto.>>
Morgan si sollevò. Un uomo con un volto rapace, che vestiva un'uniforme della Federazione, era chino su di lui e lo scrutava attentamente. Le mani mollarono la presa e l'uomo indietreggiò. Gli angoli della bocca si piegarono in un sorriso e una risata alterò i lineamenti del volto scarno.
<<Chi sei?>> chiese Morgan.
<<Uno che ti libererà se sei abbastanza sveglio da fare ciò che ti dico, Morgan Leah.>>
<<Sai il mio nome?>>
<<Brillante intuizione. Sono capitato qui per caso. Puoi mostrarmi l'uscita?>>
Morgan lo guardò: un individuo alto e magro con l'aria di uno che sa il fatto suo. Il sorriso sembrava finto, non vi leggeva

niente di amichevole. Scostò la coperta e si alzò, notando il modo in cui l'altro era indietreggiato, mantenendo sempre tra loro la stessa distanza. E' cauto, pensò Morgan, come un gatto.
<<Sei con il Movimento?>> chiese all'uomo.
<<Sono con me stesso. Indossa questo.>>
Lanciò a Morgan dei vestiti. Quando il Cavaliere li vide, si accorse che si trattava di un'uniforme della Federazione. Lo straniero scomparve un attimo nel buio, poi riemerse portando qualcosa di pesante su una spalla. Lasciò cadere il suo carico sul paglericcio con un borbottio. Morgan, non appena si accorse che era un corpo, si allontanò. Lo straniero tirò su la coperta e coprì il cadavere come se dormisse.
<<Così impiegheranno più tempo a scoprire la tua fuga>> bisbigliò con quel suo sorriso indisponente.
Morgan si girò e si vestì il più in fretta possibile. Quando fu pronto, l'uomo lo chiamò con un cenno impaziente e insieme sgattaiolarono fuori, attraverso la porta aperta della cella.
Il corridoio era stretto e vuoto. La fiamma delle lampade brillava debolmente attraverso l'oscurità. Morgan, quando era stato condotto nelle prigioni privo di sensi, non aveva visto nulla. Seguiva attentamente lo straniero, lungo i corridoi, come se attraversassero pareti di roccia, superando porte di celle simili alla sua, tutte chiuse e sbarrate. Non incontrarono nessuno.
Giunti al primo posto di guardia, lo trovarono ugualmente deserto. Sembrava che non ci fosse nessuno in servizio. Lo straniero stava già per raggiungere un altro corridoio, ma Morgan scorse un luccichio di lame metalliche attraverso una porta mezza aperta. Rallentò, per lanciare una rapida occhiata. Nella piccola stanza c'erano rastrelliere piene di spade allineate. Si ricordò improvvisamente della Spada di Leah. Non voleva andarsene senza di essa.
<<Aspetta un minuto>> bisbigliò all'uomo davanti a lui.
Lo straniero si girò. Velocemente Morgan spinse l'uscio. Non riusciva ad aprirlo, c'era qualcosa che lo impediva. Lo mosse sino ad avere lo spazio sufficiente per entrare. All'interno, infilzato contro la porta c'era un uomo morto. Morgan deglutì e si fece forza per cercare sulle rastrelliere la Spada di Leah.
La trovò quasi subito, ancora nel suo fodero, appesa a un chiodo dietro un fascio di picche. Fece cadere l'arma precipitosamente, afferrò anche una sciabola e se ne andò.
Lo straniero stava aspettando. <<Non c'È più tempo>> disse in tono secco. <<Il cambio della guardia avviene all'alba. Praticamente adesso.>>
Morgan fece un cenno col capo. Discesero lungo un secondo corridoio, una serie di scale sostenute da travi che scricchiolarono sotto i loro passi, poi uscirono in un cortile. Lo straniero sapeva esattamente dove stava andando. Non c'erano guardie finché giunsero a una postazione proprio all'interno

delle mura, ma neanche allora fu loro intimato di fermarsi. Attraversarono i cancelli e uscirono dalla prigione mentre le prime deboli luci dell'alba apparivano all'orizzonte.
Lo straniero condusse Morgan lungo la strada, quindi, da una porta posteriore, attraverso l'oscurità quasi totale, mentre il Cavaliere distingueva a stento il cammino, in un granaio. All'interno lo straniero accese una lampada. Rovistando in un mucchio di sacchi vuoti, tirò fuori un cambio di indumenti per ciascuno, abiti da boscaioli, simili a quelli che indossavano la maggior parte degli abitanti delle Terre dell'Est. Si rivestirono senza parlare, quindi nascosero le uniformi della Federazione sotto i sacchi.
L'uomo fece cenno a Morgan di seguirlo e uscirono di nuovo, alle prime luci del giorno.
<<Sei un Cavaliere?>> chiese improvvisamente lo straniero mentre camminavano verso est, attraversando il villaggio ormai desto.
Morgan annuì.
<<Morgan Leah. Il secondo nome È quello del tuo paese. La tua famiglia un tempo regnava sugli Altipiani, vero?>>
<<Sì>> rispose Morgan. Adesso, il suo compagno sembrava meno teso, rallentò l'andatura ma i suoi occhi si muovevano continuamente. <<Però la monarchia ha cessato di esistere molti anni fa.>>
Imboccarono uno stretto ponte, che tagliava un affluente del Fiume Argento. Una vecchia e un bambino li superarono. Sembravano entrambi affamati. Morgan li sfiorò con lo sguardo, lo straniero no.
<<Mi chiamo Pe Ell>> disse, senza tendergli la mano.
<<Dove stiamo andando?>> gli chiese Morgan.
<<Lo vedrai.>> Quindi aggiunse: <<A incontrare la dama che mi ha mandato a liberarti>>.
Morgan pensò subito a Nonna Elise e Zia Jilt. Ma come facevano a conoscere uno come Pe Ell? Aveva detto di non fare parte del Movimento di Liberazione; sembrava anche difficile che avesse dei legami con la Resistenza dei Nani. Pe Ell, decise Morgan, era come aveva detto lui, solo con se stesso.
Ma chi era la dama che lo aveva mandato?
Camminarono lungo sentieri che costeggiavano le case e le capanne dei Nani ai confini di Culhaven, edifici fatiscenti di pietra e di legno che cadevano sulle teste di coloro che vi abitavano. Morgan udiva sempre più vicino il lento scorrere del Fiume Argento. Man mano che gli alberi diventavano più folti, le case si diradavano e ben presto ne videro pochissime. I Nani, al lavoro nei loro orti e giardini, li guardavano sospettosi. Pe Ell, se li notava, rimaneva indifferente.
Quando infine giunsero a destinazione, la luce del sole era filtrata attraverso gli alberi davanti a loro. Era una piccola casa, ben tenuta, circondata da un gruppo di straccioni che si erano sistemati al bordo del cortile e stavano finendo di fare colazione e di arrotolare le loro coperte. Gli uomini confabulavano

tra loro e squadrarono Pe Ell dall'alto in basso mentre si avvicinava. Lui li superò senza parlare, seguito da Morgan. Salirono i gradini che conducevano all'ingresso principale ed entrarono. Una famiglia di Nani seduta a tavola li salutò con cenni del capo e parole di benvenuto. Pe Ell rispose a stento. Condusse Morgan sul retro della casa, in una piccola camera da letto, e chiuse accuratamente la porta.
Sul bordo del letto sedeva una fanciulla.
<<Grazie, Pe Ell>> disse gentilmente e si alzò.
Morgan Leah sgranò gli occhi. La fanciulla era incredibilmente bella, con lineamenti minuti e perfetti in cui spiccavano gli occhi più neri che il Cavaliere avesse mai visto. Aveva capelli lunghi e argentei, che brillavano come se emanassero luce e un aspetto fragile che sollecitava protezione. Indossava indumenti semplici - una tunica, dei calzoni stretti alla vita da una cintura di pelle, e stivali - ma che non nascondevano la sensualità e la grazia del suo corpo.
<<Morgan Leah>> mormorò la fanciulla.
Morgan vacillò, improvvisamente consapevole del suo sguardo fisso e arrossì.
<<Il mio nome È Viridiana>> disse lei. <<Mio padre È il Re del Fiume Argento. Dai Giardini, mi ha mandata qui nel mondo dei Mortali a trovare un talismano. Per riuscirci ho bisogno del tuo aiuto.>>
Morgan balbettò, non sapeva cosa dire. Guardò Pe Ell, ma i suoi occhi fissavano la fanciulla. Pe Ell era ipnotizzato proprio come lui.
Viridiana si mosse verso di lui, e la vampata di calore che aveva sentito sul volto e sul collo dilagò in tutto il suo corpo. Lei allungò le mani e gli sfiorò delicatamente le guance. Non aveva mai sentito un tocco come il suo. Pensò che avrebbe dato qualsiasi cosa per rivivere quella sensazione.
<<Chiudi gli occhi, Morgan Leah.>>
Egli non fece domande; fece semplicemente ciò che lei gli aveva chiesto. Trovò la pace. Udiva delle voci, lo scorrere delle acque del fiume poco lontano, il sibilo del vento, il rumore della zappa. Poi le dita di Viridiana esercitarono una lieve pressione sulla sua pelle e ogni immagine scomparve in una scia di colore.
Morgan Leah fluttuò, come in un sogno. Luci indistinte lo circondavano, non riusciva a metterle a fuoco. Poi le luci si schiarirono e apparvero le immagini. Vide Viridiana che entrava a Culhaven lungo una strada fiancheggiata da uomini, donne e bambini che applaudivano al suo passaggio, la chiamavano e quindi la seguivano. La vedeva mentre camminava tra una folla crescente di Nani, Uomini delle Terre del Sud e Gnomi, verso la sterile collina dove un tempo fiorivano i Giardini di Meade. Gli sembrava di far parte della folla, di aspettare con coloro che erano giunti per vedere quello che la fanciulla avrebbe fatto, spartendo con loro attesa e speranza. Poi lei risalì la collina, immerse le mani nella terra bruciata e compì la sua meravigliosa

magia. La terra si trasformò davanti ai suoi occhi; i Giardini di Meade erano rinati. I colori, i profumi e i sapori di quel miracolo permeavano l'aria e Morgan provò nel petto una fitta incredibilmente dolce. Cominciò a piangere.
Le immagini svanirono. Si ritrovò nella casa. Sentì le dita di lei che si allontanavano e si strofinò gli occhi con il dorso della mano. Lei lo stava guardando.
<<Era tutto vero?>> chiese con un filo di voce, malgrado cercasse di avere un tono fermo. <<E' successo veramente?>>
<<Sì>> rispose la fanciulla.
<<Hai restituito i Giardini? Perché?>>
Sorridendo timida e dolce rispose: <<Perché i Nani hanno bisogno di qualcosa in cui credere. Perché stanno morendo>>.
Morgan sospirò. <<Puoi salvarli?>>
<<No, Morgan Leah>> rispose, deludendolo, <<non posso.>> Si voltò verso le ombre della stanza. <<Forse tu potrai, un giorno. Ma adesso devi venire con me.>>
Il Cavaliere esitò. <<Dove?>>
Lei riportò il suo volto delizioso verso la luce. <<A nord, Morgan Leah. A Terrabuia. Per cercare Walker Boh.>>
Pe Ell era in piedi, da una parte, nella piccola camera da letto, come dimenticato. Ciò che vedeva non gli piaceva affatto. Non gli piaceva il modo in cui la fanciulla toccava il Cavaliere o il modo in cui egli aveva risposto. Lui non era stato toccato in quel modo. Era anche preoccupato, poiché lei conosceva il nome del Cavaliere, nonché quello dell'altro uomo, Walker Boh. Il suo, non lo aveva saputo.
Infine la fanciulla si rivolse a lui, coinvolgendolo nei discorsi con Morgan Leah, dicendo a entrambi che dovevano dirigersi a nord per trovare il terzo uomo. Trovatolo, sarebbero partiti alla ricerca del talismano. Non rivelò cosa fosse questo talismano e loro non fecero domande. Era una conseguenza dell'effetto che aveva su di loro, decise Pe Ell, il non discutere le sue parole e limitarsi ad accettarle. Essi credevano. A lui non era mai successo. Eppure sapeva per istinto che questa fanciulla, questa figlia del Re del Fiume Argento, questa creatura che possedeva un'incredibile magia, non mentiva. Era sicuro che non ne sarebbe stata capace.
<<Ho bisogno che tu venga con me>> ripeté al Cavaliere.
Egli si rivolse a Pe Ell. <<Tu la seguirai?>>
A Pe Ell piacque il modo in cui formulò la domanda. Dal tono della sua voce traspariva una certa cautela. Forse anche del timore. Sorrise ambiguamente e assentì. Senza dubbio, ma solo per uccidervi entrambi quando ne avrò voglia, pensò.
Il Cavaliere si rivolse di nuovo alla fanciulla e cominciò a raccontarle qualcosa su due vecchie Nane che aveva liberato da un campo di lavoro, spiegandole che doveva sapere se erano salve, poiché aveva fatto una promessa a un amico. La fissò, come se vederla gli donasse la vita. Pe Ell scosse la testa. Sicuramente Morgan Leah non rappresentava per lui nessuna minaccia. Non riusciva a capire perché la fanciulla ritenesse

indispensabile la sua presenza per trovare il talismano.
Viridiana disse al Cavaliere che tra coloro che l'avevano seguita fino alla casa c'era qualcuno che poteva scoprire cosa era successo alle Nane. Si sarebbe accertato che stessero bene. Lei gli avrebbe chiesto di farlo senza indugi.
<<Se davvero avete bisogno di me, vi accompagnerò>> le promise Morgan Leah.
Pe Ell si voltò. Il Cavaliere l'avrebbe accompagnata perché non aveva altra scelta, la fanciulla lo aveva irretito. Lo leggeva nei suoi occhi; avrebbe fatto qualsiasi cosa per lei. Pe Ell comprese questo sentimento. Lo provava, in un certo senso, anche lui. La sola differenza tra loro consisteva in ciò che si proponevano di fare.
Pe Ell si domandò ancora una volta cosa avrebbe provato uccidendo la fanciulla. Cosa avrebbe scoperto nei suoi occhi.
Viridiana condusse Morgan verso il suo letto, affinché si riposasse.
Pe Ell lasciò silenziosamente la stanza e uscì alla luce.
Qui chiuse gli occhi e lasciò che il calore del sole gli inondasse il volto.

8

Dopo otto giorni nelle prigioni di Sentinella del Sud, Coll Ohmsford scoprì chi l'aveva catturato. La sua cella era tutto il suo mondo, una stanza di dieci metri quadrati, nella parte alta della nera torre di granito, una scatola di pietra e malta con un'unica porta di ferro che non veniva mai aperta, una finestra protetta da una grata di metallo, una stuoia per dormire, una panca di legno e un piccolo tavolo con due sedie. Durante il giorno la luce filtrava attraverso la grata in raggi sottili. Intravedeva le acque blu del Lago Arcobaleno e le chiome verdi degli alberi. Riusciva a scorgere di sfuggita uccelli in volo, gru e rondini e gabbiani e udiva i loro solitari richiami.
Talvolta sentiva l'ululato del vento che soffiava dal Runne attraverso le gole che tagliavano il Mermidon. Più di una volta aveva sentito l'ululato dei lupi.
Di tanto in tanto gli giungevano odori di cucina, ma sembravano diversi da quelli del cibo che gli veniva servito su un vassoio, attraverso un'apertura ai piedi della porta di ferro. Consumato il cibo, i vassoi restavano accanto alla porta. C'era un rumore sordo e costante che proveniva da sotto la torre, una specie di vibrazione che subito sembrava giungere da un enorme macchinario poi sembrava invece simile a un fremito della terra. Arrivava attraverso la pietra della torre e quando Coll posava le mani sui muri, sembrava tremassero. Tutto era caldo, muri e pavimento, la porta e la finestra, la pietra, la malta e il metallo. Non capiva l'origine di questo calore, poiché le notti erano fredde e rinfrescavano l'aria, eppure era così.
Talvolta gli sembrava di sentire dei passi davanti alla porta della cella - non quando gli veniva portato il cibo, ma in occa-

sioni diverse, quando il silenzio era interrotto solo dal ronzio degli insetti, sugli alberi lontani. I passi non si avvicinavano, superavano la porta senza rallentare. Non riusciva a capirne la provenienza; potevano giungere dal basso o dall'alto o da qualsiasi altra parte.
Si sentiva osservato, non di continuo, ma abbastanza da esserne consapevole. Avvertiva su di sé lo sguardo fisso di qualcuno, che lo spiava, forse in attesa. Non capiva da dove quegli occhi lo guardassero; gli sembrava fossero ovunque. Sentiva un respiro, ma quando cercava di ascoltare udiva solo il suo.
La maggior parte del tempo pensava, non aveva praticamente altro da fare. Mangiava e dormiva; andava su e giù per la cella e guardava tra le fessure delle sbarre. Udiva rumori, sentiva il profumo dell'aria. Ma preferiva pensare, era un esercizio per tenere la mente vigile e libera. Non erano pensieri da prigioniero. L'isolamento in cui si trovava minacciava di schiacciarlo, poiché era separato da tutto e da tutti, senza che lui ne comprendesse il motivo o lo scopo, e i suoi carcerieri si tenevano accuratamente nascosti. Era così preoccupato per Par da trovarsi, talvolta, quasi a piangere. Si sentiva abbandonato, dimenticato. La vita continuava senza di lui; forse, tutto ciò che lui conosceva era mutato. Il tempo si trascinava in una successione interminabile di secondi, minuti, ore e giorni. Era smarrito tra ombre e semioscurità, in un silenzio quasi totale, la sua esistenza era priva di significato.
Pensare lo faceva sentire vivo.
Pensava continuamente alla fuga. La porta e la finestra erano solidamente fissate alla roccia della torre, muri e pavimento erano spessi e impenetrabili. In ogni caso, egli non aveva neanche il più piccolo utensile. Aspettava di sentire le guardie di pattuglia, ma ogni sforzo era vano. Cercava di scorgere chi gli portava il cibo, ma non vide mai nessuno. La fuga sembrava impossibile.
Si domandò se poteva far sapere a qualcuno che si trovava lì. Poteva far passare a forza, tra le sbarre della finestra, un pezzo di Stoffa o di carta con un messaggio, ma a quale scopo? Il vento lo avrebbe magari spinto verso il lago o le monta-gne e nessuno lo avrebbe trovato. O quantomeno, non in tempo per aiutarlo. Pensò di urlare, ma sapeva di essere così lontano da qualsiasi sentiero che nessuno poteva sentirlo. Durante il giorno guardava sempre la campagna e non scorse mai nessuno. Si sentì completamente solo.
Infine, rivolse i suoi pensieri a ciò che succedeva oltre la porta. Usava i sensi e, quando non bastavano, l'immaginazione. I suoi carcerieri assumevano identità diverse e comportamenti costanti. Nascevano piani e cospirazioni e i dettagli prendevano forma coinvolgendolo. Par e Morgan, Padishar Creel e Damson Rhee, Nani, Elfi e Uomini delle Terre del Sud, arrivavano tutti insieme alla torre nera per liberarlo. Coraggiose squadre di salvataggio la attaccavano. Ma ogni sforzo

era vano. Nessuno riusciva a raggiungerlo. Alla fine, rinunciavano. Oltre le mura di Sentinella del Sud, la vita continuava, come sempre.
Dopo una settimana di questa solitaria esistenza, Coll Ohmsford cominciò a cedere alla disperazione.
Poi, all'ottavo giorno di prigionia, comparve Rimmer Dall.
Era un tardo pomeriggio grigio e piovoso, i cieli erano coperti da nubi basse, gonfie di pioggia, squarciate dal bagliore intermittente dei fulmini, il tuono rimbombava cupo nelle tenebre. L'aria estiva era permeata da profumi intensi, accentuati dall'umidità e nella cella di Coll faceva freddo. Era in piedi accanto alla finestra e ascoltava il rumore del Mermidon che scorreva spumeggiante nella gola in basso.
Quando sentì il rumore del chiavistello, pensando di essersi sbagliato, non si voltò subito. Poi notò con la coda dell'occhio che la porta si apriva lentamente e si girò di scatto.
Apparve una figura ammantata, alta, scura e ostile, priva di volto e arti, simile a uno spettro della notte. Coll pensò subito a un Ombrato e assunse una posizione di difesa, cercando freneticamente un'arma.
<<Non aver paura, Ragazzo della Valle>> lo tranquillizzò lo spettro con una voce stranamente familiare. <<Qui non corri alcun pericolo.>>
Lo spettro richiuse la porta e avanzò nella debole luce della stanza. Coll vide, in successione, gli indumenti neri contrassegnati dalla testa di lupo, la mano sinistra inguantata sino al gomito e il volto scheletrico con i caratteristici occhi rossi. Rimmer Dall.
Coll ripensò alla sua cattura. Percorreva con Par, Damson e Talpa le gallerie sotto Tyrsis verso il palazzo abbandonato dei re della vecchia città e da lì i fratelli Ohmsford avevano proseguito da soli verso l'Abisso alla ricerca della Spada di Shannara. Era rimasto di guardia all'ingresso della cripta dove pensavano ci fosse la Spada, mentre suo fratello entrava.
Fu l'ultima volta che vide Par. Era stato afferrato alle spalle, aveva perso i sensi ed era stato rapito. Fino a questo momento non sapeva da chi. Aveva immaginato che potesse essere Rimmer Dall, l'uomo che era andato settimane prima a Varfleet a cercarli e li aveva inseguiti in lungo e in largo per le Quattro Terre.
Il Primo Cercatore, avvicinatosi a pochi passi da Coll, si fermò. Il volto era tranquillo e rassicurante. <<Ti sei riposato?>>
<<Che domanda sciocca!>> disse Coll istintivamente, senza pensare a una risposta migliore. <<Dov'È mio fratello?>>
Rimmer Dall scrollò le spalle. <<Non lo so. Quando lo vidi per l'ultima volta stava portando via la Spada di Shannara dalla sua cripta.>>
Coll sgranò gli occhi. <<Ti trovavi là, all'interno?>>
<<Sì.>>
<<Hai permesso a Par di impossessarsi della Spada di Shannara?

Hai permesso che se ne andasse portandola via?>>
<<Perché non avrei dovuto? Essa gli appartiene.>>
<<Vuoi farmi credere>> continuò Coll con prudenza <<che non t'importa che lui abbia la Spada?>>
<<Non nel modo che credi tu.>>
Coll attese. <<Così hai lasciato andare Par e hai catturato me, ho ragione?>>
<<E' vero.>>
Coll scosse il capo. <<Perché?>>
<<Per proteggerti.>>
Coll sorrise. <<Proteggermi da cosa? Dalla libertà di scegliere?>>
<<Da tuo fratello.>>
<<Proteggermi da Par? Pensi che io sia così stupido da crederti?>>
Il Primo Cercatore incrociò le braccia sul petto. <<Per essere onesto nei tuoi confronti, ti offro qualcosa in più della protezione. Come del resto c'È un'altra spiegazione per la tua prigionia. Presto o tardi, tuo fratello verrà a cercarti. Quando succederà, voglio avere di nuovo l'occasione di parlare con lui. Trattenendoti qui, ho questa possibilità.>>
<<La verità>> disse con asprezza Coll <<È che hai catturato me mentre Par È riuscito a scappare! Lui ha trovato la Spada di Shannara, in qualche modo ti È sfuggito e adesso tu stai usando me come trappola. Non funzionerà. Par capirà che È un tranello.>>
Rimmer Dall scosse il capo. <<Se ho catturato te all'ingresso della cripta, come può essermi sfuggito tuo fratello? Sai darmi una risposta?>> Rimase immobile un istante, poi girò attorno al tavolo e si sedette su una delle sedie di legno. <<Coll Ohmsford, se mi offri una possibilità, ti dimostrerò che quanto ti ho detto È vero. Lo farai?>>
Coll scrutò in silenzio il volto dell'altro poi alzò le spalle. Cosa aveva da perdere? Non si mosse, era in piedi e misurava la distanza che li divideva.
Rimmer Dall fece un cenno col capo. <<Comincerò dagli Ombrati. Non sono ciò che vi hanno fatto credere. Non sono mostri, né spettri il cui unico scopo È distruggere le razze, la loro presenza non ha avvelenato le Quattro Terre. Essi sono più che altro delle vittime. Sono uomini, donne, bambini che possiedono una parte della magia delle fate. Sono il risultato dell'evoluzione degli uomini attraverso i secoli nei quali si faceva uso della magia. La Federazione dà loro la caccia come fossero animali. Hai visto le povere creature intrappolate nel-l'Abisso. Sai chi sono? Sono Ombrati che la Federazione ha imprigionato, rendendoli pazzi, trasformandoli sino a farli diventare peggiori degli animali. Hai visto, viaggiando verso Culhaven, la donna dei boschi e il gigante. Non hanno colpa se sono così.>>
La mano inguantata si levò quando Coll cercò di parlare.
<<Ascoltami, Ragazzo della Valle. Ti chiedi come faccio a sapere tante cose di te. Se hai pazienza te lo spiego.>>
Riabbassò la mano. <<Divenni Primo Cercatore e il mio

compito era dare la caccia agli Ombrati - non combatterli o farli prigionieri, ma metterli in guardia e trarli in salvo. Ecco perché sono venuto a Varfleet, per proteggere te e tuo fratello. Non ho potuto farlo. Vi ho seguiti solo per dirvi ciò che sapevo. Pensai che potevate tornare alla Valle e posi sotto la mia protezione i vostri genitori. Credevo che se vi avessi raggiunti io prima della Federazione, sareste stati salvi.>>

<<Non credo a una sola parola>> lo interruppe Coll freddamente.

Rimmer Dall lo ignorò. <<Ragazzo della Valle, ti hanno mentito fin dall'inizio. Quel vecchio che afferma di chiamarsi Cogline ti disse che gli Ombrati erano il nemico. L'Ombra di Allanon ti disse al Perno dell'Ade, nella Valle d'Argilla, che gli Ombrati dovevano essere distrutti. Ritrova le magie perdute del vecchio mondo, così ti È stato detto. Trova la Spada di Shannara. Trova le Pietre degli Elfi. Ritrova Paranor e restituiscila ai Druidi. Ma ti È stato detto quale di queste cose avresti dovuto portare a termine? Ovviamente no. La verità tu non devi saperla. Se la conoscessi, lasceresti subito perdere questa faccenda. Ai Druidi non importa nulla né di te né di tuo fratello. A loro interessa solo riconquistare il potere che hanno perso alla morte di Allanon. Falli rivivere, riporta alla luce le loro magie ed essi avranno nuovamente il controllo delle Razze. Ecco qual È il loro fine. La Federazione, inconsapevole e ignorante, li favorisce. Gli Ombrati sono le vittime prescelte. Tuo zio riconobbe la verità. Comprese che Allanon lo plagiava, inducendolo a cercare qualcosa che non avrebbe giovato a nessuno. Ha messo in guardia tutti voi; rifiutò di far parte della follia dei Druidi. Aveva ragione. Il pericolo È ben più grande di quello che immagini.>>

Si sporse in avanti. <<Dissi tutto questo a tuo fratello, nel sotterraneo, quando cercava la Spada di Shannara. Ero là ad aspettarlo da diversi giorni. Sapevo che sarebbe tornato. Doveva farlo; non poteva evitarlo. Questo si deve alla magia. Lo so, poiché la possiedo anch'io.>>

Si alzò improvvisamente e Coll indietreggiò spaventato. Il corpo vestito di nero cominciò a brillare nelle tenebre come se fosse translucido. Poi sembrò dividersi e Coll sentì il respiro diventare affannoso. La forma tenebrosa di un Ombrato sgusciò lentamente fuori dal corpo di Rimmer Dall, i rossi occhi scintillanti, e dopo essere rimasta per un attimo sospesa nel-l'aria, ricadde sulla sedia.

Il Primo Cercatore sorrise. <<Sono un Ombrato, vedi. Tutti i Cercatori sono Ombrati. E' ironico, vero? La Federazione non lo sa. Crede che siamo uomini comuni, al loro servizio, che cercano, come loro, di liberare la terra dalla magia. Sono sciocchi. La magia non È nemica del popolo. Loro lo sono e anche i Druidi. E chiunque cerchi di trattenere uomini e donne dall'essere ciò che devono.>>

Teneva un dito puntato contro Coll, come fosse un pugnale. <<L'ho detto a tuo fratello, e gli ho detto un'altra cosa. Gli ho rivelato che anche lui era un Ombrato. Pensi ancora che io

menta? Ascolta attentamente. Par Ohmsford È davvero un Ombrato, anche se tu non lo ammetterai mai. E così pure Walker Boh. Tutti quelli che possiedono la magia vera sono Ombrati. Ecco cosa siamo tutti - degli Ombrati. Normali, razionali, e per la maggior parte gente comune: uomini, donne e bambini finché non veniamo braccati e catturati e spinti alla pazzia da individui come quelli della Federazione. Allora la magia ci schiaccia e diventiamo animali, come la donna dei boschi e il gigante, come gli esseri dell'Abisso.>>
Coll scuoteva la testa. <<No, sono tutte menzogne.>>
<<Come potrei allora sapere tante cose su di te?>> insisteva Rimmer Dall sempre con la stessa calma inquietante. <<Conosco ogni particolare del tuo viaggio a sud lungo il Mermidon, del tuo incontro con la donna dei boschi e il vecchio, di come hai conosciuto il Cavaliere e lo hai persuaso a unirsi a voi, so che sei andato a Culhaven, quindi a Pietra del Focolare e infine al Perno dell'Ade. So dei Nani e di Walker Boh. So di tua cugina Wren Ohmsford. So dei fuorilegge e di Padishar Creel e della fanciulla e di tutto il resto. Sapevo quando tu saresti sceso nell'Abisso e cercai di fermarti. Sapevo che saresti tornato e ti aspettavo qui. Come potevo sapere tutto questo? Spiegamelo tu.>>
<<Una spia nel campo dei fuorilegge>> disse Coll con voce incerta.
<<Chi?>>
<<Non lo so>> rispose Coll esitando.
<<Allora te lo dico io, tuo fratello era la spia.>>
Coll sgranò gli occhi.
<<Tuo fratello, neanch'io lo avevo capito. Par È un Ombrato e talvolta riesco a capire cosa pensano altri Ombrati. Posso rispondere alla loro magia con la mia. Posso scoprire i loro pensieri. Quando tuo fratello si servì della canzone magica, con il mio potere compresi i suoi pensieri. Ecco come ho potuto trovarti. Ma l'uso che fa Par della sua magia ha messo in guardia anche altri. Nemici. Ecco perché gli Gnawl ti hanno trovato nel Wolfsktaag e gli Gnomi Ragno a Pietra del Focolare.
<<Rifletti, Ragazzo della Valle! Tutto ciò che È ricaduto su di te È il risultato delle tue azioni. Non ti seguii a Tyrsis per farti del male. Fu Par a decidere di scendere nell'Abisso mandandoti alla rovina. Io non rifiutai di dargli la Spada di Shannara. E' vero, la tenevo nascosta - ma solo per costringere Par a venire da me, per salvarlo.>>
Coll si irrigidì. <<Cosa vuoi dire?>>
Lo sguardo di Rimmer Dall era intenso. <<Ti ho detto di averti portato qui per proteggerti da tuo fratello. E' la verità. La magia degli Ombrati ha due lame, come qualsiasi spada. Anche tu avrai pensato spesso la stessa cosa. Può essere un aiuto o una condanna. Ma la faccenda È più complessa. Un Ombrato può soffrire a causa dello sforzo che richiede l'uso della magia, soprattutto quando È catturato o ferito. La magia può logorarsi e svanire. Ricordi le creature dell'Abisso? Ricordi quelle che hai incontrato lungo il tuo cammino? Cosa pensi che sia loro successo? Tuo fratello possiede la magia

della canzone. Ma la canzone È solo un velo che cela la magia più profonda - un potere immenso, che neanche tuo fratello può immaginare. Aumenta quando tuo fratello corre, si nasconde, cerca di mettersi in salvo. Se non lo raggiungo in tempo, se continua a ignorare i miei avvertimenti, quella magia lo distruggerà.>>

Seguì un lungo silenzio. Coll meditava. Ricordò come Par gli avesse detto di credere che la magia della canzone poteva fare molto di più che creare immagini. Egli sentiva che cercava un modo per liberarsi. Ricordò come si era manifestata durante la loro prima discesa nell'Abisso, con una luce nelle tenebre che aveva illuminato la volta della cripta. Pensò alle creature intrappolate che si trasformavano in mostri e demoni. Si domandò, solo per un attimo, se Rimmer Dall non gli stesse dicendo la verità.

Il Primo Cercatore fece un passo avanti e quindi si fermò. <<Rifletti, Coll Ohmsford>> gli suggerì dolcemente. Si stagliava enorme e cupo nell'oscurità, era una sagoma terrificante. Eppure la sua voce era suadente. <<Ragiona su ciò che ti ho detto. Il tempo non ti manca. Desidero che tu rimanga qui finché tuo fratello non verrà a cercarti, oppure manifesterà la sua magia. In un modo o nell'altro, devo trovarlo e metterlo in guardia. Devo proteggere voi e quelli che incontrate. Aiutami. Dobbiamo scoprire una maniera per raggiungere tuo fratello. Dobbiamo provare. So che tu non mi credi, adesso, ma lo farai.>>

Coll scosse il capo. <<Non penso.>>

All'esterno, in lontananza, si udì il brontolio di un tuono e caddero le prime gocce di pioggia. <<Quante menzogne ti hanno raccontato>> disse Rimmer Dall. <<Te ne accorgerai.>>

Tornò indietro verso la porta e si fermò. <<Sei stato rinchiuso qui dentro troppo a lungo. Di giorno puoi uscire. Batti sulla porta quando desideri andare fuori. Scendi nel cortile ed esercitati con la spada. Qualcuno sarà lì ad aspettarti. Hai bisogno di addestramento. Devi imparare a difenderti. Non fare mosse false, comunque. Non puoi fuggire. Di notte tornerai nella cella. Vorrei che andasse diversamente, ma È impossibile. Ci sono troppe cose in gioco.>>

Fece una pausa. <<Devo partire per un breve viaggio, starò via qualche giorno. La mia presenza È richiesta altrove. Quando torno, riprenderemo il discorso.>>

Guardò Coll a lungo, come per sondarlo, quindi si girò e se ne andò per la strada da cui era arrivato. Coll lo vide uscire, poi tornò verso la finestra con le sbarre e guardò fuori, nella pioggia.

Quella notte dormì male, tormentato da sogni di cose oscure che coprivano il volto di suo fratello, ossessionato, al risveglio, da ciò che gli era stato raccontato. Sciocchezze, pensò dapprima. Menzogne. Ma l'istinto gli diceva che almeno una parte, anche minima, era vera - e che questa, a sua volta, suggeriva la spiacevole possibilità che tutto potesse essere vero.

Par un Ombrato. La magia un'arma che poteva distruggerlo. Entrambi minacciati da forze oscure al di là del loro controllo e della loro comprensione.
Non sapeva più a cosa credere.
Quando si svegliò batté alla porta. Un Cercatore avvolto in un mantello nero lo liberò e lo accompagnò nel cortile. Un altro, un rude individuo con la testa rapata, bitorzoli e cicatrici su tutto il corpo, si offrì di allenarlo. Adoperando clave imbottite, si esercitarono per tutto il mattino. Coll era sudato e affaticato, ma lo sforzo fisico lo fece sentire bene.
Più tardi, da solo nella sua cella, sul finire del pomeriggio, mentre le nubi si addensavano e la luce del sole si apriva un varco lontano, a sud, pensò alla sua nuova posizione. Era ancora un prigioniero, ma non nel vero senso della parola. Non era più confinato nella cella. Gli avevano offerto la possibilità di stare meglio e mantenersi allenato. Non si sentiva minacciato. Se Rimmer Dall stesse giocando o meno con lui era tutto da scoprire. In ogni caso, il Primo Cercatore aveva commesso un errore. Aveva dato a Coll Ohmsford la possibilità di esplorare Sentinella del Sud.
Alla prima occasione sarebbe scappato.

9

Walker Boh languiva a Pietra del Focolare, rinchiuso in una prigione ancora più minacciosa di quella in cui si trovava Morgan Leah. Era tornato da Storlock ben determinato a vincere il veleno che l'Asphinx aveva iniettato nel suo corpo e a curarsi da solo dal momento che i Guaritori non avevano potuto aiutarlo. In una settimana si era completamente trasformato, era scoraggiato e amareggiato, terrorizzato che le sue speranze fossero vane, e che, dopo tutto non si sarebbe salvato. Le giornate erano lunghe, calde ed egli vagava per la sua valle cercando disperatamente di usare la propria magia per fermare l'azione del veleno. Né la notte gli portava consiglio; le ore di buio trascorrevano lente nel silenzioso, inutile sforzo di trovare una soluzione.
Nulla faceva effetto.
Provava un po' di tutto. Iniziò con stereotipi mentali, aspetti interiori della sua stessa magia che avrebbero dovuto dissolvere, indebolire, far arretrare o almeno rallentare l'avanzata del veleno. Nulla di tutto questo funzionava. Incanalava la magia sotto forma di attacco, come se fosse l'equivalente interiore del fuoco che talvolta usava per proteggersi e difendersi. Ma gli assalti perdevano vigore. Provava incantesimi e sortilegi che conosceva fin dalla nascita o che gli erano stati insegnati. Tutto si risolveva in un fallimento. Alla fine ricorse alla chimica e alle polveri in cui credeva Cogline, alla scienza del vecchio mondo trasferita nel nuovo. Attaccò ciò che era rimasto del suo braccio di pietra, cercò di bruciare la

carne, perché si cauterizzasse. Tentò di guarirsi con pozioni che, assorbite attraverso la pelle, permeassero la pietra. Usò campi magnetici ed elettrici. Provò antidoti. Non servì a nulla. Il veleno era troppo potente. Era impossibile arrestarne gli effetti. L'infezione avanzava, uccidendolo lentamente.
Bisbiglio era quasi sempre al suo fianco, lo seguiva in silenzio durante le lunghe passeggiate diurne, e di notte si accucciava vicino a lui nell'oscurità della camera mentre il suo padrone combatteva invano per trovare, con la magia, una via di salvezza. Sembrava che il gigantesco gatto della palude capisse ciò che stava succedendo a Walker; lo fissava quasi temendo che morisse da un momento all'altro, come se, sorvegliandolo da vicino, potesse proteggerlo da questa minaccia invisibile. I suoi occhi gialli fosforescenti erano sempre lì, vigili e premurosi, Walker si ritrovava spesso a fissarli, quasi nella speranza di trovare in essi le risposte che non aveva trovato altrove.
Anche Cogline fece tutto il possibile per aiutarlo. Come il gatto della palude, vegliava su di lui, ma da lontano, perché temeva che Walker non tollerasse la sua vicinanza oppure la sua presenza prolungata. C'era ancora antagonismo tra loro. Non riuscivano a sopportarsi per più di qualche minuto. Cogline si dava da fare, preparando, su richiesta di Walker, polveri e pozioni, portandogli unguenti e medicine, suggerendogli magie che secondo lui potevano aiutarlo. Soprattutto, lo rassicurava sul fatto che prima o poi avrebbero trovato un antidoto.
Walker, anche se non lo ammetteva, era riconoscente per questo conforto. Per la prima volta, non desiderava la solitudine. Non aveva mai pensato alla propria morte, supponendo che fosse ancora lontana e che comunque sarebbe stato pronto ad accoglierla. Adesso scopriva che i suoi calcoli erano sbagliati. Era arrabbiato, terrorizzato e confuso; non riusciva a controllare le emozioni. Lottava per mantenere il suo equilibrio, la fiducia in se stesso, un barlume di speranza ma, senza la rassicurante presenza di Cogline, non vi sarebbe riuscito. Il volto e la voce del vecchio, i suoi movimenti, le sue idiosincrasie, erano come appigli ai quali Walker si aggrappava e gli impedivano di precipitare. Conosceva Cogline da molto tempo; in assenza di Par e Coll, e di Wren, anche se in misura inferiore, Cogline era l'unico legame con il passato - un passato che aveva alternativamente disprezzato, oltraggiato, e infine rinnegato completamente, un passato con il quale adesso cercava disperatamente di ricongiungersi poiché era l'anello per arrivare alla magia che poteva salvarlo. Se non fosse stato così impulsivo nel disprezzarla, così ansioso di liberarsene, se avesse dedicato un po' più di tempo per comprenderla, per trarne degli insegnamenti, per conoscerla a fondo e imparare a usarla, forse la lotta contro la morte non sarebbe ora stata così estenuante.
Ma il passato È sempre irreparabile. Walker trovava tuttavia conforto nella presenza del vecchio che gli aveva insegnato

tutto ciò che sapeva della magia. Nel momento in cui il futuro aveva perso ogni certezza, provò il nuovo e pressante bisogno di riannodare i legami con il passato. Primo fra tutti, quello con Cogline.

Da due anni conduceva la sua solitaria esistenza a Pietra del Focolare, quando Cogline andò da lui. Risse era morta da quindici anni, Kenner da cinque. Era solo, nonostante gli sforzi compiuti da Jaralan e Mirianna Ohmsford per farlo sentire uno della famiglia, era tagliato fuori da tutti a causa del suo potere magico. Mentre negli Ohmsford, con il passare degli anni, a partire da Brin, la magia scompariva, per lui era stato diverso. Aumentava, si consolidava, diventava incontrollabile. Già notevole quando viveva a Valle d'Ombra, diventò intollerabile a Pietra del Focolare. Iniziò a manifestarsi sotto nuove forme - percezioni indesiderate, strane visioni e altri effetti spaventosi di un potere incontrollato che minacciava di schiacciarlo. Sembrava non essere in grado di dominare tutto questo. Non capiva qual era l'elemento scatenante e quindi non poteva decifrarne il meccanismo. Era meglio che stesse da solo; rappresentava un pericolo per tutti. Trovò la salvezza eclissandosi.

Cogline mutò ogni cosa. Uscì dagli alberi un pomeriggio, materializzandosi nella foschia che avvolgeva le montagne del Wolfsktaag sul finire dell'autunno, un fragile vecchio, cui gli abiti pendevano addosso come su uno spaventapasseri, con una capigliatura incolta e occhi vigili ed espressivi. Bisbiglio era con lui; enorme e nero, sembrava presagire il cambiamento che stava per avvenire nella vita dello Zio Oscuro. Cogline narrò a Walker la storia della sua vita dai tempi di Bremen e del Consiglio dei Druidi, fino al presente, un periodo lungo cento anni. Era stato un racconto schietto che non chiedeva approvazione, ma la esigeva. Stranamente Walker accondiscese. Percepì che quella storia confusa e inverosimile rispondeva a verità. Sapeva dell'esistenza di Cogline fino dal tempo di Brin Ohmsford, e il vecchio era esattamente quello descritto dai racconti.

<<Stavo dormendo il sonno del Druido>> gli spiegò Cogline a un certo punto, <<altrimenti sarei venuto prima. Non pensavo che l'ora fosse giunta, ma la magia che tu possiedi, che hai portato alla luce nascendo, mi dice che questo È il momento. Fu Allanon a stabilirlo, attraverso il tuo legame di sangue con Brin; la magia sarebbe stata ancora necessaria e uno degli Ohmsford l'avrebbe posseduta. Credo che quello sia tu, Walker. Se È così, hai bisogno del mio aiuto per capire come funziona la magia.>>

Walker era diffidente, ma riconobbe che il vecchio poteva essere in grado di insegnargli a tenere la magia sotto controllo. Aveva un bisogno disperato di possedere questo controllo. Era disposto ad approfittare dell'occasione che Cogline gli offriva.

Il vecchio rimase con lui quasi tre anni. Rivelò a Walker, come un maestro a un allievo, le tradizioni dei Druidi, le chiavi

per aprire le porte del sapere. Gli spiegò i mezzi usati da Bremen e Allanon per imbrigliare il potere magico, gli schemi mentali per incanalarlo e non disperderlo. Walker possedeva già le conoscenze di base; aveva convissuto con la magia molti anni e aveva imparato qualcosa sull'abnegazione e sui freni necessari per sopravvivere alle sue esigenze. Cogline approfondì questa conoscenza, estendendola alle aree che Walker non aveva esplorato, insegnandogli cose che credeva impossibili. Walker scoprì che a poco a poco, gradualmente, la magia non guidava più la sua vita; imparò a dominarla e a conoscersi. Cogline gli insegnò anche le scienze del vecchio mondo, la chimica e le pozioni che aveva creato e utilizzato nel corso degli anni, le polveri esplosive che trapassavano il metallo e scoppiavano come fuochi, le soluzioni che trasformavano i liquidi in solidi e viceversa. Davanti a Walker si aprivano nuove prospettive, stava scoprendo un potere del tutto diverso.

Era talmente incuriosito che iniziò a usarle insieme, unendo vecchie e nuove conoscenze, in un miscuglio di scienza e magia che nessuno prima aveva mai sperimentato con successo. Avanzava lentamente, con cautela, determinato a non diventare un'altra delle vittime che il potere aveva reclamato negli anni, dagli uomini del vecchio mondo che avevano provocato le Grandi Guerre, alla ribellione del Druido Brona, i suoi Messaggeri del Teschio e le Mortombre, che avevano fatto esplodere le Guerre delle Razze.

Poi, per qualche motivo, cambiò idea. Forse era l'esaltazione che provava esercitando la magia. Forse l'insaziabile necessità di imparare ancora. Qualunque fosse il motivo, comprese che non gli era possibile dominarla completamente, che non riusciva a proteggersi contro i suoi effetti negativi, che la magia poteva, alla fine, sopraffarlo. Il suo atteggiamento si capovolse nel giro di una notte, durante la quale tentò di liberarsi di quel potere, di negarlo. Si trovava di fronte a un dilemma spaventoso, cercava di allontanarsi dalla magia ma non ci riusciva perché era parte di lui. Cogline sapeva quello che stava succedendo e cercava di farlo ragionare. Walker rifiutava di ascoltarlo, chiedendosi il perché dell'arrivo improvviso del vecchio, non più così convinto che fosse solo per aiutarlo. Qualcuno tentava di manipolarlo, era una cospirazione dei Druidi che poteva risalire al tempo di Shea Ohmsford. Non ne avrebbe fatto parte. Litigò con Cogline, quindi si batterono. Alla fine il vecchio se ne andò.

Tornò ovviamente da lui, nel corso degli anni. Ma Walker non ascoltava più i suoi consigli sull'uso della magia, temendo che se ne avesse approfondito le conoscenze avrebbe perso il controllo così faticosamente raggiunto, che un ulteriore approfondimento l'avrebbe danneggiato. Pensava fosse meglio affidarsi alle conoscenze che possedeva, limitate ma dominabili, e tenersi lontano dalle Razze, come aveva deciso all'inizio. Cogline andava e veniva, la loro travagliata alleanza non sarebbe cambiata, ma non avrebbe consegnato se stesso ai

Druidi né a nessun altro. Sarebbe solo rimasto ciò che era, sino alla fine.
Adesso la fine era arrivata e non era più così sicuro del cammino che aveva scelto. La morte lo stava reclamando e, se non si fosse allontanato dalla magia, avrebbe trovato il modo di ritardarla. Per ammetterlo dovette reprimere un po' di orgoglio. Era duro pensare di essersi sbagliato, ma non poteva evitarlo. Walker Boh non si era mai nascosto davanti alla verità e rifiutava di cominciare a farlo ora.
Era arrivato da Storlock da due settimane quando, seduto davanti al fuoco, nelle prime ore della sera, con il dolore che gli ricordava costantemente le cose lasciate incompiute, disse a Cogline, da qualche parte nell'ombra a rovistare tra i libri che aveva portato con sé: <<Vecchio, vieni a sederti accanto a me>>.
Fu un invito gentile, remissivo e Cogline arrivò senza discutere, sedendosi accanto a Walker. Insieme fissarono il fuoco.
<<Sto morendo>> disse a un certo punto Walker. <<Ho provato di tutto per scacciare il veleno, ma senza alcun effetto. Anche la mia magia ha fallito. E la tua scienza. Dobbiamo accettare ciò che questo comporta. Io continuerò nei miei tentativi ma credo che non sopravvivrò.>> Spostò il braccio a fatica, un pesante macigno che lo trascinava a terra, per abbatterlo.
<<Prima di morire ho bisogno che tu mi dica delle cose.>>
Cogline si girò verso di lui e cominciò a parlare ma Walker scosse il capo. <<La mia asprezza verso di te non aveva alcun motivo d'essere. Sono stato scortese, mentre con me tu eri più che gentile. Sono dispiaciuto per tutto questo.>>
Guardò il vecchio. <<Temevo gli effetti della magia, continuo a temerli, la mia opinione non È mutata del tutto. Credo ancora che i Druidi si servano degli Ohmsford per attuare i loro piani, che ci dicano solo quello che vogliono e ci controllino. E' difficile per me accettare di diventare il loro strumento. Eppure ho sbagliato nel giudicarti uno di loro. Il tuo proposito non faceva parte del loro piano, era solo tuo.>>
<<Per quanto un proposito possa essere mio e non delle circostanze e del fato>> affermò Cogline tristemente. <<Usiamo molte parole per descrivere ciò che ci accade e tutto questo equivale alla stessa cosa. Viviamo come ci viene insegnato - possiamo compiere qualche scelta, abbiamo qualche possibilità ma la nostra vita È essenzialmente il risultato della nostra stessa natura.>> Scosse il capo. <<Chi ti dice, Walker, che io sia più libero di te dall'influenza dei Druidi? L'ombra di Allanon È apparsa a me esattamente come a te, e ai giovani Par e Wren, e mi ha reso così. Non posso affermare altro.>>
Walker annuì. <<In ogni caso io sono stato duro con te e vorrei non esserlo stato. Ti consideravo il nemico perché eri una persona in carne e ossa, non un Druido morto o un fantasma, e potevo prenderti a pugni. Ti consideravo la causa della mia paura. Così, era tutto più facile per me.>>
Cogline alzò le spalle. <<Non scusarti. La magia È un fardello

pesante da portare per chiunque, ma forse di più per te.>> E dopo un attimo di silenzio aggiunse: <<Credo che non riuscirai mai a liberartene>>.
<<Solo con la morte>> affermò Walker.
<<Se la morte arriverà presto, come pensi tu, sì, sarà una liberazione.>>
Gli occhi del vecchio ammiccarono. <<Ma credi proprio che Allanon ti avrebbe affidato un'eredità così facile da contrastare? Avrebbe rischiato un insuccesso completo della sua opera nel caso di una tua morte prematura?>>
Walker esitò. <<Anche i Druidi possono sbagliarsi nel giudicare.>>
<<In questo caso?>>
<<Forse il calcolo del tempo era sbagliato. Qualcun altro avrebbe dovuto conservare la magia oltre la giovinezza. Sono il ricettacolo sbagliato. Cogline, quale può essere la mia salvezza, adesso? Cos'altro posso tentare?>>
Il vecchio scosse il capo. <<Non lo so, Walker. Ma sento che qualcosa esiste.>>
Rimasero in silenzio. Bisbiglio si accucciò comodamente davanti al fuoco, alzò il muso per guardare Walker poi lo riabbassò di nuovo. La legna scoppiettava nel caminetto, e la stanza era permeata da un vago odore di fumo.
<<Pensi allora che i Druidi non mi lasceranno ancora in pace?>> chiese infine Walker. <<Credi che non mi lasceranno morire?>>
Cogline non rispose subito. Poi disse: <<Walker, credo che sarai tu a dover decidere il tuo futuro. L'ho sempre pensato. Quello che ti manca È la capacità di riconoscere il tuo compito. O, almeno, di accettarlo>>.
Walker rabbrividì. Le parole del vecchio gli ricordarono quelle di Allanon. Conosceva il loro significato. Doveva ammettere che l'eredità di Brin Ohmsford era destinata a lui, indossare l'armatura della magia e partire per la guerra - come un eroe invincibile uscito dal passato. Doveva accettare il suo compito, distruggere gli Ombrati.
Un uomo morente?
In che modo?
Ripiombarono nel silenzio e, questa volta, nessuno dei due lo ruppe più.
Tre giorni dopo le condizioni di Walker peggiorarono. I medicamenti dei Guaritori e le pozioni di Cogline improvvisamente cedettero all'avanzata del veleno. Walker si svegliò febbricitante e sofferente, senza riuscire quasi a sollevarsi. Fece colazione, raggiunse il portico per approfittare del tepore del sole e crollò.
Per molti giorni ricordò solo frammenti di ciò che era successo. Cogline lo riportò nel letto e lo coprì di panni gelati mentre la febbre aumentava, come un fuoco indomabile. Beveva ma non riusciva a mangiare. Sognava di continuo. Un incubo senza fine di orribili, terrorizzanti creature che sfilavano davanti a lui, minacciandolo nella sua immobilità senza difese, privandolo del suo equilibrio mentale. Combatteva contro di loro, impegnandosi al massimo, ma non aveva armi

adatte. Qualunque cosa usasse, i mostri resistevano all'attacco.
Alla fine piombò in un sonno oscuro e maligno.
Di tanto in tanto si svegliava e Cogline era sempre accanto a lui. Ancora una volta, fu la presenza rassicurante del vecchio a salvarlo, un appiglio al quale si aggrappava, per non cadere nell'oblio che l'avrebbe ingoiato. Sentiva le mani deformate toccarlo, talvolta stringerlo, talvolta accarezzarlo come se fosse stato un bambino bisognoso di tenerezza. Sentiva il sussurro di quella voce familiare, non comprendeva le parole ma era comunque un conforto. Lo sentiva accanto, spesso vicino, in attesa del suo risveglio.
<<Walker Boh, non devi morire>> gli parve di udire queste parole più di una volta.
Ogni tanto vedeva il volto del vecchio chino su di lui, la pelle coriacea rugosa e segnata, i capelli e la barba grigi e scarmigliati, gli occhi lucidi e comprensivi. Riusciva a sentire il suo odore: un albero vecchio e contorto ma con verdi foglie fresche di primavera. Non appena il dolore stava per sopraffarlo, Cogline era lì a liberarlo. Solo grazie al vecchio lui non cedeva, combatteva contro gli effetti del veleno e trovava la volontà di guarire.
Il quarto giorno si svegliò a mezzogiorno e mangiò un po' di minestra. L'effetto del veleno si era momentaneamente fermato; i medicamenti, le pozioni e la volontà di Walker erano riusciti ancora una volta a dominarlo. Walker fece uno sforzo per controllare la devastazione del suo braccio. Il veleno era avanzato. Il braccio era diventato di pietra praticamente fino alla spalla.
Trascorse la notte tormentato dalla rabbia e dalla frustrazione. Prima di piombare nel sonno fu conscio della vicinanza di Cogline, fragile presenza in contrasto con l'enorme, inesorabile oscurità, che lo rassicurava dicendogli che tutto sarebbe finito bene.
Si svegliò nuovamente prima dell'alba, quando le ore trascorrono lente e inutili e sembra che il giorno non arrivi mai.
Fu l'istinto a svegliarlo, la sensazione di qualcosa che non andava.
Si sollevò su un gomito, debole e disorientato, senza capire il motivo della sua inquietudine. Uno strano rumore che non riusciva a identificare ruppe il silenzio della notte, un brusio di cui non capiva la provenienza. Il respiro si fece affannoso quando si sforzò di sedersi.
Scorse, attraverso la finestra, una luce incerta.
Udì voci. No, pensò angosciato. Non sono voci, ma suoni disumani, gutturali.
Raccolse tutte le sue forze per scivolare dal letto e arrivare alla finestra, muovendosi adagio e a fatica, ancora febbricitante.
Si tenne nascosto, consapevole di dover essere cauto, di non farsi vedere. All'esterno i rumori aumentavano e un odore putrido impregnava l'aria.
A tastoni, trovò il davanzale della finestra e si sollevò.
Ciò che vide gli raggelò il sangue.

Cogline si svegliò quando Bisbiglio gli si strofinò contro con il muso, una ruvida, pressante spinta che lo fece sobbalzare. Era andato a letto solo quando la mezzanotte era passata da un pezzo, immerso nel suo libro sulla scienza del vecchio mondo, alla ricerca di un modo per salvare la vita a Walker Boh. Alla fine si era addormentato sulla sedia, davanti al fuoco, con il volume ancora aperto in grembo ed era lì, quando Bisbiglio lo trovò.

<<Va' al diavolo>> brontolò contro il gatto.

Il primo pensiero fu che fosse successo qualcosa a Walker. Poi udì i rumori, prima deboli poi sempre più forti. Grugniti, ringhi, sibili. Versi di animali. E nessun tentativo per cercare di mascherarli.

Si alzò, impiegando un attimo a svegliarsi. C'era un'unica lampada sul tavolo; il fuoco nel camino si era spento. Cogline chiuse bene il mantello e si diresse verso la porta principale, agitato e ansioso di scoprire ciò che succedeva. Bisbiglio andò con lui, precedendolo. Aveva rizzato il pelo e digrignava i denti. Qualsiasi cosa ci fosse là fuori, al gatto della palude non piaceva.

Cogline aprì la porta e uscì sul portico coperto. Il cielo era chiaro e terso. La luna filtrava attraverso gli alberi inondando di luce bianca la valle. L'aria era fredda e il vecchio si svegliò del tutto. Si fermò sul bordo del portico e guardò. Decine di paia di luci rosse lampeggiavano nella foresta, una distesa di gemme scarlatte che brillavano nel buio. Erano ovunque, accerchiavano la casa e la radura.

Cogline socchiuse gli occhi per vederle meglio. A quel punto comprese: erano occhi.

Sussultò quando qualcosa si mosse. Era un uomo che indossava un'uniforme nera con lo stemma argenteo della testa di lupo. Cogline lo vide chiaramente mentre si muoveva alla luce della luna, alto e scarno, volto butterato e occhi senza vita. Rimmer Dall, pensò immediatamente sentendosi sprofondare.

<<Vecchio>> disse l'uomo con un aspro sussurro.

Cogline non rispose, fissandolo e sforzandosi di non guardare alla sua destra, verso la finestra aperta della camera da letto di Walker. Paura e rabbia lottarono in lui e una voce interiore gli urlava di correre, di salvarsi. Presto, gli diceva, sveglia Walker. Aiutalo a scappare!

Sapeva che era troppo tardi.

Sapeva da tempo che sarebbe successo.

<<Vecchio, siamo qui per te>> sussurrava Rimmer Dall, <<io e i miei amici.>> Si mosse e le creature con lui, nella luce, una dopo l'altra, tutte orribili, Ombrati. Alcune erano esseri deformi come la donna dei boschi che aveva cacciato settimane prima dal campo di Par e Coll Ohmsford; altre avevano l'aspetto di cani o lupi, ricoperte di pelo, con i volti trasformati in musi di animali che mostravano i denti e gli artigli. I versi che emettevano davano l'idea che fossero affamati.

<<Dei falliti>> disse il loro capo. <<Uomini che non hanno saputo

vincere le loro debolezze.>> Fece un passo avanti. <<Sei l'ultimo, vecchio, l'unico che ancora mi combatte. Tutti i figli di Shannara sono morti, spazzati via dalla faccia della terra. Tu sei l'unico rimasto, un poveretto che era un Druido e che nessuno può salvare.>>

Le rughe che solcavano il volto di Cogline si fecero più profonde. <<Dici la verità?>> chiese. <<Li hai uccisi tutti?>> Rimmer Dall lo guardava. Cogline decise che neanche la metà delle sue parole erano vere. La verità era che nessuno di loro era morto, voleva solo che lui lo credesse. <<Hai fatto tutta questa strada per venirmelo a dire?>> gli domandò.

<<Sono venuto per ucciderti>> rispose Rimmer Dall.

Bene, pensò il vecchio, so che succederà. Qualsiasi cosa il Primo Cercatore avesse tentato contro i figli di Shannara, non era stata sufficiente; così era andato da Cogline, una preda più facile, forse. Il vecchio quasi sorrise. Tutto si riduceva a questo. Bene, Allanon settimane prima lo aveva messo in guardia, quando gli aveva ordinato di ricuperare la Storia dei Druidi da Paranor. Non l'aveva raccontato a Walker, non aveva motivo. Sappi Cogline, gli aveva detto l'ombra con voce profonda, che la tua vita in questo mondo È giunta quasi alla fine. La morte ti insegue ed È una cacciatrice implacabile. Quando vedrai il volto di Rimmer Dall, essa ti avrà trovato. Ricordatene. Quando l'ora sarà scoccata, riprendi la Storia dei Druidi e portala con te come se fosse la tua vita. Non lasciarla. Non abbandonarla. Ricorda, Cogline.

Ricorda.

Cogline cercò di concentrarsi. La Storia dei Druidi era in una nicchia del caminetto, dentro la casa, proprio dove Walker l'aveva nascosta.

Ricorda.

Sospirò rassegnato. Aveva chiesto spiegazioni, ovviamente, ma l'ombra non aveva dato alcuna risposta. Era tipico di Allanon. Bastava che Cogline sapesse cosa stava per succedere. I particolari non servivano.

Bisbiglio ringhiò, il pelo completamente ritto. Era accovacciato davanti al vecchio, come se volesse proteggerlo e Cogline sapeva di non poterlo salvare. Bisbiglio non lo avrebbe mai abbandonato. Scosse la testa. Bene. Una calma opprimente calò su di lui. La sua mente ragionava con lucidità. Gli Ombrati erano venuti per lui; non sapevano che Walker Boh si trovava lì. Non dovevano saperlo.

Aggrottò le sopracciglia. La Storia dei Druidi, se riusciva a prendere il libro, gli sarebbe stata d'aiuto?

Il suo sguardo incontrò quello di Rimmer Dall. Sorrise. <<Non so se siete abbastanza per fare ciò che volete>> disse.

Alzò il braccio e lanciò verso il Primo Cercatore una polvere d'argento che s'infiammò appena ricadde su di lui. Rimmer Dall avvampò di rabbia e indietreggiò mentre le creature attaccarono. Si lanciarono su Cogline da ogni parte ma Bisbiglio li fermò con una rapida mossa, costringendole a fermarsi

nel portico e ridusse in pezzi l'avanguardia. Cogline lanciava a piene mani la polvere d'argento e bruciò schiere di attaccanti. Gli Ombrati gridavano, ululavano, scontrandosi tra di loro, quindi si davano alla fuga. I corpi barcollavano alla luce della luna, illuminando la radura mentre i loro corpi bruciavano. Iniziarono a combattere l'uno contro l'altro. Preda facile, pensavano. Cogline provò una sensazione incontrollabile, perversa, mentre lanciava le sue polveri e faceva esplodere la notte.

Per un attimo credette di riuscire a sopravvivere.

Poi riapparve Rimmer Dall, troppo potente per essere schiacciato dalla piccola magia di Cogline, e sferzava con il suo stesso fuoco le creature ai suoi ordini, cani e lupi e mezzi-uomini e bruti. Gli Ombrati, in preda al terrore per la sua presenza, attaccarono in un impeto di odio e di rabbia. Questa volta non si sarebbero fermati. Bisbiglio attaccò la prima ondata, veloce ed enorme in mezzo alle creature più piccole, e poi furono tutti su di lui, in un vortice di denti e artigli. Cogline non poté fare nulla per il coraggioso gatto; nonostante la polvere d'argento esplodesse in mezzo a loro, gli Ombrati avanzavano. Bisbiglio iniziò lentamente a perdere terreno.

Disperato, Cogline lanciò la polvere che gli rimaneva e questa, toccando la terra, provocò un muro di fiamme che arrestò per un attimo l'avanzata. Rapidamente lui sgattaiolò dentro e ricuperò la Storia dei Druidi dal suo nascondiglio.

Ora vedremo.

Riconquistò a stento la porta principale prima che gli Ombrati superassero il muro di fiamme. Udì Rimmer Dall incitarli. Sentì Bisbiglio contro di lui. Non c'era posto verso cui correre e nessun motivo per tentare, così rimase fermo, con il libro stretto al petto, uno spaventapasseri ricoperto di vesti a brandelli davanti a una tromba d'aria. L'attacco arrivò.

Quando misero le mani su di lui, nell'attimo in cui il suo corpo stava per essere dilaniato, sentì i simboli magici del libro infiammarsi di vita. Avvampò un brillante fuoco bianco e ogni cosa attorno arse.

Adesso, Walker, rimani tu, fu l'ultimo pensiero di Cogline.

Il vecchio scomparve tra le fiamme.

L'esplosione finale fece allontanare Walker dalla finestra, un istante prima che le fiamme la avvolgessero. Nonostante questo, volto e capelli erano bruciacchiati e gli abiti fumanti. Quando il fuoco lambì il soffitto della sua camera era disperato e non se ne preoccupò, incurante di quello che sarebbe successo. Non aveva potuto aiutare Cogline e Bisbiglio, troppo debole per evocare la magia e schierarsi al loro fianco contro gli Ombrati, troppo debole per fare qualsiasi cosa se non attaccarsi al davanzale di quella finestra e guardare.

Inutile! Urlò la parola nella sua mente, mentre rabbia e dolore dilagavano in lui.

Cadde in ginocchio disperato, e scrutò attraverso le fiamme. Cogline e Bisbiglio erano morti. Rimmer Dall e gli Ombrati

ritornavano verso la foresta. Li fissò per un istante,
quindi si sentì mancare e svenne.
Inutile!
Il fuoco aumentava. Cadevano travi e tizzoni ardenti gli
bruciavano la pelle. Il suo corpo era scosso da tremiti di dolore,
il suo braccio di pietra un'ancora che lo trascinava verso il
pavimento di legno. Non nutriva dubbi sul suo destino. Nessuno
sarebbe venuto a cercarlo. Nessuno sapeva che si trovava
lì. Il vecchio e il gigantesco gatto della palude non avevano
rivelato la sua presenza agli Ombrati; per questo avevano sacrificato
la loro vita...
Fu scosso da un brivido quando nella mente gli apparve una
visione di Rimmer Dall, gli occhi senza vita che lo fissavano,
sondandolo.
Decise di non cedere alla morte.
Senza quasi rendersi conto di quello che stava facendo, cominciò
a strisciare.

10

Viridiana lo trovò dopo due giorni. Pe Ell e Morgan Leah l'avevano
seguita, spinti dal desiderio di sapere chi fosse veramente,
dal fatto che lei aveva insistito sulla loro presenza, che
giurava indispensabile per compiere la sua missione - trovare
il talismano - dalla curiosità, dalla passione, e da tanti altri
motivi che non avevano neppure cercato di definire. Avevano
viaggiato a nord di Culhaven per tre giorni, senza mai nascondersi,
a piedi lungo il Rabb al confine con l'Anar, in luoghi sicuri
a ovest del Wolfsktaag e degli esseri tenebrosi che vivevano
lì. La segretezza sembrava l'ultima preoccupazione di Viridiana.
Aveva deciso di partire di giorno, senza cercare il favore
delle tenebre, dopo aver ordinato ai suoi vecchi compagni
di continuare la sua opera per aiutare a risanare la terra mentre
lei si sarebbe occupata delle vaste pianure, sino alle foreste.
Morgan Leah, se da un lato era sollevato dal pensiero di
non doversi di nuovo addentrare nel Wolfsktaag, dall'altro
era sicuro che le pattuglie della Federazione lungo il Rabb
avrebbero cercato di fermarli. Stranamente non accadde. Erano
stati avvistati e avvicinati ripetutamente, ma, ogni volta
che una pattuglia era prossima, all'improvviso cambiava direzione.
Sembrava che si accorgessero di commettere un errore,
come se, alla fine, non avessero visto nulla.
Era quasi il crepuscolo quando i tre arrivarono a Pietra del
Focolare, gli uomini avevano i piedi gonfi, erano madidi di
sudore e leggermente irritati per l'andatura veloce che la fanciulla
aveva imposto e mantenuto, apparentemente senza sforzo.
Avevano aggirato Storlock, attraversato il Passo di Giada
ed erano discesi lungo il Chard Rush, fino a Terrabuia. Il sole
era alle loro spalle, spariva rapido dietro le montagne, e i cieli
di fronte si stagliavano luminosi. Una nera e densa colonna di

fumo si levò davanti a loro come un serpente. Videro il fumo molto prima di riuscire a identificarne la causa. Lo guardarono alzarsi e svanire nel cielo scuro, a oriente, e Morgan Leah cominciò a preoccuparsi. Viridiana non disse una parola, ma al Cavaliere sembrò che il suo sguardo si adombrasse. Quando arrivarono al margine della valle e non ci furono più dubbi, il volto della fanciulla appariva affranto.
Seguirono il fumo fino alle rovine della casa. Erano rimaste solo macerie carbonizzate, il fuoco che l'aveva distrutta continuava ad ardere; legno e cenere incandescente mandavano spire di fumo nero verso il cielo. La radura intorno era bruciata e senza vita, il terreno completamente smosso ovunque. Sembrava che due grossi eserciti si fossero scontrati in poche centinaia di metri. Nulla era riconoscibile. Frammenti e schegge avevano sostituito qualsiasi cosa. Perfino Pe Ell, di solito così attento a non svelare i suoi sentimenti, era attonito.
<<Gli Ombrati sono stati qui>> disse Viridiana e gli uomini frugarono le ombre della foresta alle loro spalle fino a quando lei aggiunse <<ma se ne sono andati e non torneranno.>>
Seguendo le sue istruzioni perlustrarono la radura per cercare Walker Boh. Morgan si sentì mancare. Aveva sperato che fosse altrove, che gli Ombrati avessero attaccato per un altro motivo. Pensò che nessuno poteva essersi salvato. Guardò Pe Ell che con scarso entusiasmo spostava con i piedi le macerie. A Morgan non piaceva. Non si fidava di lui e non lo capiva. Anche se l'aveva liberato dalle prigioni della Federazione, non riusciva a provare per lui nessun sentimento di gratitudine. L'aveva salvato perché Viridiana glielo aveva ordinato, non avrebbe mosso un dito se la fanciulla non glielo avesse chiesto. Lui stesso l'aveva detto a Morgan, come se fosse importante che lo sapesse. Chi fosse in realtà era un mistero, e il Cavaliere era sicuro che la sua presenza non avrebbe portato nulla di buono. Anche adesso, mentre avanzava nella radura bruciata, sembrava un gatto a caccia di un topo.
Dopo pochi minuti Viridiana trovò Walker Boh. Chiamò in tono pressante i due uomini. Come fosse riuscita, nessuno poté indovinarlo. Egli giaceva privo di sensi e coperto da diversi strati di terra. Pe Ell e Morgan lo liberarono scoprendo che era rimasto intrappolato in un passaggio sotterraneo che conduceva dalla casa al margine della foresta. Anche se questo era crollato, probabilmente durante l'attacco degli Ombrati, filtrava abbastanza aria da aver permesso a Walker di respirare. Lo estrassero e nella penombra Morgan vide il suo braccio, privo completamente di mano, polso e avambraccio, e poi il moncherino di pietra che spuntava dalla spalla. Il volto terreo, il respiro debole. Alla prima occhiata il Cavaliere pensò che fosse morto.
Lo deposero delicatamente a terra, pulirono il suo viso e Viridiana gli si inginocchiò accanto. Le mani di lei si tesero per afferrare la sua. La tenne per un attimo e gli occhi di lui si aprirono con un sussulto. Morgan arretrò. Non aveva mai visto

un'espressione così terribile negli occhi di Walker, pieni di cieco furore.
<<Non lasciarmi morire>> disse lo Zio Oscuro con un filo di voce.
La fanciulla sfiorò il suo volto e lui si addormentò subito. Morgan si sentì sollevato. Walker Boh non chiedeva aiuto perché in preda al terrore, ma perché era sconvolto dalla collera.
Quella notte si accamparono presso le rovine della casa, riparati dagli alberi, mentre la luce cedeva all'oscurità. Viridiana fece accendere un fuoco proprio vicino a Walker e dopo essersi sistemata accanto a lui, non si mosse più. Gli prendeva la mano, lo accarezzava, dimentica della presenza di Pe Ell e Morgan. Sembrava non aver bisogno di loro, né desiderare un loro intervento; il Cavaliere, allora, accese un altro fuoco un po' più in là e preparò la cena con le provviste che avevano portato con loro: pane, carne secca, formaggio, frutta. Ne offrì alla fanciulla che rifiutò. Pe Ell prese la sua porzione e mangiò al buio.
Viridiana poi si distese accanto a Walker Boh e si addormentò stringendosi a lui. Morgan guardava impietrito, scosso da un brivido di gelosia pensando allo Zio Oscuro, così vicino a lei. Studiò il volto della fanciulla alla luce della fiamma, il corpo sinuoso, morbido. Era così bella. Non poteva spiegare quello che provava, sentiva che non avrebbe potuto rifiutarle nulla. Non nutriva la minima speranza che lei provasse i suoi stessi sentimenti e nemmeno che provasse qualcosa. Quello che Viridiana risvegliava in lui era una sensazione di necessità assoluta. Non avrebbe dovuto seguirla dopo essere fuggito dalla prigione e aver saputo che Nonna Elise e Zia Jilt erano in salvo. Avrebbe dovuto andare con i Ragazzi della Valle, Par e Coll Ohmsford. Quante volte si era ripromesso, quando giaceva nella lurida e buia cella della Federazione, che se mai fosse uscito di lì sarebbe andato con loro. Invece era nel cuore dell'Anar, e seguiva la fanciulla, alla ricerca di un talismano di cui lei affermava l'esistenza ma che non aveva mai descritto, coinvolto con l'enigmatico Pe Ell e ora anche con Walker Boh. Turbato, non si poneva domande. Era lì perché lo voleva, perché fin dal primo momento in cui aveva posato gli occhi su Viridiana se ne era perdutamente innamorato.
La guardò fino a sentirsi male, poi si obbligò a distogliere lo sguardo. Si sorprese quando scorse Pe Ell, tra le ombre degli alberi, che la guardava anche lui.
La sorpresa aumentò quando Pe Ell andò a sederglisi accanto, vicino al fuoco. Sembrò che fosse la cosa più naturale del mondo, come se fossero vecchi amici e non estranei. Il volto affilato, magro, era un insieme di linee e spigoli che si celavano nell'oscurità. Si sedette a gambe incrociate, il corpo ossuto curvo in avanti, la bocca atteggiata a un lieve sorriso, osservava l'espressione accigliata di Morgan.
<<Tu non ti fidi di me>> gli disse <<e fai bene.>>
<<Perché?>> chiese Morgan.

<<Perché non mi conosci e diffidi sempre di chi non conosci. Anzi, non hai fiducia neppure in chi conosci. E' così. Dimmi Cavaliere, perché pensi che io sia qui?>>
<<Non lo so.>>
<<Nemmeno io lo so. E scommetto che anche per te È la stessa cosa. Siamo entrambi qui perché la fanciulla ha detto di aver bisogno di noi, ma in realtà non sappiamo cosa significhi. Semplicemente, non possiamo dirle di no.>> Pe Ell sembrava rivolgersi più a se stesso che a Morgan. Annuendo, lanciò un'occhiata a Viridiana. <<E' bella, vero? Come fai a dirle di no? Non È solo per il suo aspetto, c'È qualcosa in lei, qualcosa di speciale. Possiede la magia, la più potente. Ridona la vita - come ai Giardini, come a quell'uomo laggiù.>>
Si voltò nuovamente verso Morgan. <<Tutti vogliamo toccare quella magia, sentirla attraverso di lei. Ecco ciò che penso io. Forse, se saremo fortunati, ci riusciremo. Ma se gli Ombrati sono coinvolti in tutto questo, se dovremo affrontare prove altrettanto tremende, perché continuare a stare in guardia l'uno dall'altro? Tu non devi fidarti di me, né io di te, ma dobbiamo proteggerci le spalle a vicenda. Sei d'accordo?>>
Morgan non sapeva se l'avrebbe fatto oppure no, comunque assentì. Secondo lui Pe Ell non era tipo da fare affidamento su nessuno per proteggersi le spalle. Né da proteggere le spalle a qualcun altro.
<<Sai chi sono?>> chiese Pe Ell, lo sguardo basso, sul fuoco.
<<Sono un artista. Vado e vengo senza che nessuno se ne accorga. Sposto le cose che non vogliono essere spostate. Faccio sparire la gente. Possiedo una parte di magia. Anche tu, vero?>>
Morgan scosse la testa, diffidente. <<E' là l'uomo che possiede la magia>> esclamò indicando Walker Boh.
Pe Ell sorrise dubbioso. <<Non sembra che l'abbia aiutato molto contro gli Ombrati.>>
<<Forse l'ha tenuto in vita.>>
<<A mala pena. E con quel braccio, in cosa può aiutarci?>>
Pe Ell incrociò le mani. <<Dimmi, cosa può fare la sua magia?>>
A Morgan la domanda non piacque. <<Può fare molto, come la tua. Chiedilo a lui, quando starà meglio.>>
<<Se starà meglio.>> Pe Ell si alzò agevolmente, senza sforzo, cogliendo Morgan di sorpresa. E' rapido, pensò il Cavaliere, molto più rapido di me. L'altro lo guardava. <<Intuisco della magia in te. Voglio che me ne parli, una volta o l'altra. Dopo, quando ci conosceremo meglio. Quando ti fiderai di me.>>
Si allontanò dal fuoco e distese la sua coperta per terra avvolgendovisi. Piombò nel sonno quasi subito.
Morgan rimase seduto fissandolo per un istante, pensando che sarebbe passato molto tempo prima che lui riuscisse a fidarsi di quell'uomo. Pe Ell sorrideva spesso, ma sembrava che lo facesse solo con la bocca. Morgan rifletté sulle sue confidenze, cercando di capire. Va e viene senza che nessuno se

ne accorga? Sposta le cose che non vogliono essere spostate?
Fa sparire la gente? Che gioco di parole era mai quello?
Il fuoco stava lentamente spegnendosi e attorno tutti dormivano.
Morgan tornò col pensiero al passato, agli amici
morti e scomparsi, al corso inesorabile degli eventi che lo avevano
condotto fin lì. Ma soprattutto alla fanciulla che affermava
di essere la figlia del Re del Fiume Argento. Si interrogò
su di lei.
Cosa si aspettava da lui?
Cosa era in grado di offrirle lui?
Walker Boh si svegliò all'alba, risalendo dal pozzo buio
dell'incoscienza. Aprì gli occhi e incontrò lo sguardo fisso della
fanciulla su di lui. Le mani di lei sul suo volto, le dita fresche
e morbide sulla sua pelle; lo sollevava con la stessa facilità
con cui avrebbe sollevato una piuma.
<<Walker Boh>> pronunciò il suo nome con dolcezza.
Gli sembrò di conoscerla, eppure era certo di non averla
mai incontrata. Cercò di parlare ma non riuscì. Qualcosa glielo
impediva, un senso di stupore di fronte alla sua intensa bellezza,
di fronte alle sensazioni che evocava in lui. Era come la
terra, colma di quella strana magia, semplice e complessa nello
stesso tempo, un insieme di elementi: suolo, aria, acqua, un
tutt'uno con quello che dà la vita. La vide con occhi diversi da
Morgan Leah e Pe Ell, anche se non lo sapeva ancora. Non
erano gli occhi di un amante o di un protettore; non provava
alcun desiderio di possederla. Sentiva che tra loro esisteva
un'affinità che trascendeva qualsiasi sentimento di passione,
di bisogno. Il legame di immediata comprensione li univa con
una forza che È sconosciuta alle emozioni. Walker riconobbe
l'esistenza di questo legame senza riuscire a definirlo. La fanciulla
era ciò per cui aveva lottato tutta la vita. Era il riflesso
DEI SUOI SOGNI.
<<Guardami>> gli disse.
Gli occhi di lui sembravano penetrarla. Lei sollevò le mani
dal suo volto, per posarle sui resti del suo braccio, sul moncherino
di pietra che pendeva inerte dalla spalla. Insinuò le dita
sotto la veste, accarezzandolo, massaggiandolo fin dove la
pelle si induriva. L'uomo cercò di sottrarsi a quel tocco, non
voleva che lei sentisse la carne malata, decomposta. Ma le sue
dita non si fermarono, il suo sguardo rimase fermo.
Walker sussultò mentre tutto scompariva in una bianca
vampata di cocente dolore. Per un attimo rivide il palazzo dei
re, le cripte dei morti, la lastra di pietra con l'iscrizione runica,
il buco nero e il guizzo dell'Asphinx. Poi si sentì fluttuare,
c'erano solo gli occhi di lei, neri e impenetrabili, che lo avvolgevano
in una dolce ondata di sollievo. Il dolore scomparve,
in una nebbia rossa che si dissolse nell'aria. Si sentì sollevato
da un peso e ritrovò la pace.
Forse dormì per un po', non ne era sicuro. Quando riaprì
gli occhi, la fanciulla era lì accanto a lui che lo guardava,
mentre la luce dell'alba, debole e lontana, faceva capolino tra

le chiome degli alberi. Deglutì, combattendo contro l'arsura, lei gli porse dell'acqua. Avvertì la presenza di Morgan Leah, che da un lato lo fissava a bocca aperta, il volto magro e scuro, una maschera d'incredulità. C'era un altro uomo vicino a lui, dalla faccia dura e scaltra, uno che non conosceva. Si ricordò che c'erano anche loro quando la fanciulla l'aveva trovato. Perché adesso erano così sorpresi?

Si rese conto allora che qualcosa era cambiato. Il suo braccio era libero, leggero. Non provava alcun dolore. Con la poca forza rimasta sollevò la testa per guardarsi. La spalla nuda rivelava la carne rosea, risanata; il moncherino di pietra, origine del suo dolore, era stato rimosso.

Il braccio non esisteva più.

Neanche il veleno dell'Asphinx.

Che cosa provava? Dentro di lui, un groviglio di emozioni confuse. Fissò la fanciulla cercando, senza riuscirvi, di parlare. Lei lo guardava serena, perfetta. <<Sono Viridiana>> disse. <<La figlia del Re del Fiume Argento. Guarda nei miei occhi e scoprimi.>>

Lui lo fece e lei lo toccò. Immediatamente vide ciò che Morgan Leah aveva visto prima di lui, quello cui Morgan Leah aveva assistito - l'arrivo di Viridiana a Culhaven, la rinascita dei Giardini di Meade. Sentì la grandezza di quel miracolo e seppe per istinto che aveva detto la verità. Lei possedeva la magia che sfidava l'incredibile, la magia che poteva ridare la vita. Quando le visioni scomparvero, Walker fu nuovamente colpito dal legame inspiegabile che provava per lei.

<<Sei guarito>> gli disse. <<Il dolore non ti affliggerà più. Ora dormi, perché ho un grande bisogno di te.>>

Lo sfiorò e ancora una volta lui si sentì andare alla deriva.

Si risvegliò a mezzogiorno, affamato, assetato. Viridiana era lì, pronta a offrirgli cibo, acqua, ad aiutarlo a sedersi. Si sentiva più forte, più simile all'uomo che era prima dell'incontro con l'Asphinx; per la prima volta dopo settimane ragionava di nuovo. Il sollievo di essersi liberato dal veleno dell'Asphinx, di essere vivo, si scontrava con la rabbia per quello che Rimmer Dall e gli Ombrati avevano fatto a Cogline e a Bisbiglio. Li aveva definiti un vecchio e un gatto noioso. Guardò la radura, la devastazione. La fanciulla non fece domande, le bastava toccarlo per sapere cosa era successo. Le immagini di quella tragica notte gli apparvero come un lampo e lo lasciarono tremante e prossimo alle lacrime. Lei lo sfiorò di nuovo, per confortarlo, per rassicurarlo, ma lui non pianse. Non voleva piangere. Non avrebbe manifestato il suo dolore, l'avrebbe occultato con la determinazione di trovare e distruggere i responsabili.

Viridiana gli parlò, senza farsi sentire da Morgan Leah e da quello che chiamava Pe Ell. <<Non cedere ai tuoi sentimenti, Walker Boh. Se insegui adesso gli Ombrati, ti distruggeranno. Non hai la saggezza, né la forza per vincerli. Li troverai solo grazie a me.>>

Poi, prima che potesse risponderle, chiamò gli altri due, li fece sedere davanti a lei e disse: <<Ora vi dirò perché ho bisogno di voi>>. Li fissò uno alla volta, poi il suo sguardo si perse.
<<Molto tempo fa, prima della comparsa degli Uomini, prima delle guerre di magia, prima di qualsiasi fatto a voi conosciuto, molti erano come mio padre. Erano le prime creature delle fate, nati dal Verbo, dominavano la Terra. Avevano un'eredità da proteggere e conservare e, finché furono in grado lo fecero. Ma con la scomparsa delle fate il mondo cambiò. L'evoluzione distrusse quasi tutto ciò che esisteva all'inizio, compresi quelli come mio padre. Uno dopo l'altro morirono, dimenticati con il passare degli anni e i cambiamenti del mondo.
Le Grandi Guerre ne distrussero molti. La Guerra delle Razze altri ancora. Alla fine rimase soltanto mio padre, ormai una leggenda e il signore delle fate fu chiamato Re del Fiume Argento.>>
Sollevò il volto. <<Ma mio padre non era solo come credeva. Anche mio padre all'inizio lo ignorava, credendo che tutti quelli come lui fossero morti da tempo. Si sbagliava. Un altro come lui era ancora in vita, così trasformato, però, da essere irriconoscibile. Tutte le fate traevano la magia dagli elementi della terra. La forza di mio padre derivava dai fiumi e dai laghi, dalle acque che nutrono la terra. Costruì i Giardini per dare la vita e trarne a sua volta. Suo fratello, sopravvissuto come lui, quello di cui lui non sapeva nulla, coglieva la magia dalle pietre della terra. Mentre mio padre trovava forza nella fluidità e nel divenire, suo fratello trovava la sua nella stabilità e nell'immutabilità.>>
Dopo una pausa continuò: <<Il suo nome È Uhl Belk. E' il Re della Pietra. Nei tempi antichi non aveva nome; nessuno della stirpe di mio padre aveva nome, non serviva. A mio padre il nome fu dato dal popolo della terra; lui non l'aveva chiesto. Uhl Belk si fece chiamare così per paura. Sentiva che avere un nome significava essere sicuro di sopravvivere. Pensava che avere un nome implicasse stabilità. La stabilità rappresentava tutto per lui. Intorno a lui il mondo cambiava, le cose antiche svanivano nel nulla, cedendo il posto alle nuove. Lui non poteva accettare di cambiare, era rigido come la pietra da cui traeva forza. Per sopravvivere si fuse con ciò che gli aveva fornito la forza così a lungo, rintanandosi nella terra da cui dipendeva. Si nascose al tempo delle Grandi Guerre. Si nascose ancora durante le Guerre delle Razze, guerre di magia.
Scelse il suo nome e si ammantò di pietra. Il suo mondo, come quello di mio padre, era ormai ridotto quasi a niente, un sottile filo di vita protetto dalla sua magia. Vi si attaccò disperatamente, mentre le guerre degli Uomini infuriavano nel corso dei secoli e attese che si ristabilisse l'equilibrio.
<<Ma, a differenza di mio padre, Uhl Belk mise da parte la fiducia datagli dal Verbo. Lottando per la sopravvivenza perse di vista lo scopo per cui era stato creato, l'unica ragione di vita divenne per lui la sua esistenza, a qualsiasi costo. Dimenticò il giuramento che aveva fatto di preservare e proteggere la

terra; la promessa di prendersi cura della vita della terra perse ogni significato. Custodì e rafforzò la sua magia, convinto che quando sarebbe stata sufficientemente forte, l'avrebbe tenuto in vita contro tutto e tutti>>.
Gli occhi di Viridiana si abbassarono e poi si alzarono pieni di stupore. <<Uhl Belk È il padrone di Eldwist, una striscia di terra all'estremo nordest, oltre i monti del Charnal dove le Terre dell'Est arrivano al Tiderace. Dopo essersi nascosto per secoli si È fatto avanti per rivendicare il dominio sul mondo degli Uomini. Può farlo grazie alla magia che possiede, il suo potere magico aumenta via via che egli lo esercita. Lo esercita indiscriminatamente sul territorio - suolo, acque, alberi - e sulle creature che traggono da esso il loro nutrimento. Trasforma tutto in pietra e ne trae una magia che lo rende ancora più potente. Eldwist È ormai di pietra e anche le terre circostanti si stanno trasformando. Per ora il Tiderace lo ha fermato e nemmeno la magia di Uhl Belk può sopraffare un oceano. Ma Eldwist confina anche con le Terre dell'Est e nessuno può impedire al veleno di diffondersi verso sud, nessuno tranne mio padre.>>
<<E gli Ombrati>> aggiunse Morgan Leah.
<<No, Morgan>> rispose lei, e a nessuno sfuggì che l'aveva chiamato solo per nome. <<Gli Ombrati non sono nemici di Uhl Belk. Mio padre È il solo che cerca di proteggere le Quattro Terre. Gli Ombrati, come il Re della Pietra, vorrebbero trasformare le Terre per renderle irriconoscibili - aride lande prive di vita. Gli Ombrati e Uhl Belk non si scontrano perché hanno un fine comune. Forse un giorno la situazione cambierà, ma sarà troppo tardi.>>
Viridiana si rivolse a Walker. <<Pensa al tuo braccio. Il veleno di Uhl Belk l'aveva trasformato. L'Asphinx era una sua creatura. Tutto ciò che viene a contatto con il Re della Pietra o le sue creature diventa come il tuo braccio - duro, privo di vita. Ecco l'origine del potere di Uhl Belk: questa rigidità, questa immutabilità.>>
<<Perché ha scelto me come vittima?>>
I suoi capelli argentei catturarono un raggio di sole e brillarono. Ella scosse la testa, disperdendo il bagliore. <<Ha rubato il talismano dei Druidi dalla Cripta dei Re e voleva essere certo che chiunque l'avesse scoperto sarebbe morto prima di poter interferire. Sei stato semplicemente sfortunato. I Druidi, quando erano ancora in vita, possedevano la forza necessaria per opporsi a Uhl Belk. Egli ha atteso che sparissero tutti per farsi avanti. Adesso, l'unico suo nemico È mio padre.>>
I suoi occhi neri si posarono su Pe Ell. <<Uhl Belk cerca di distruggere la terra e per riuscire deve uccidere mio padre. Mio padre mi ha mandata per impedirlo. Senza il vostro aiuto, non posso però farlo. Ho bisogno che voi mi seguiate a nord, a Eldwist. Una volta arrivati là, dobbiamo trovare e riprendere a Uhl Belk il talismano che ha portato via dalla Cripta dei Re, rubandolo ai Druidi. Il talismano È chiamato

Pietra Nera degli Elfi. Fino a quando sarà nelle mani di Uhl Belk, lui sarà invincibile. Dobbiamo impadronircene.>>
Pe Ell rimase impassibile e chiese: <<Come pensi che potremo farlo?>>.
<<Troverete il modo>> rispose la fanciulla guardandoli a uno a uno. <<Mio padre ha detto che l'avreste trovato, che potete farlo. Ma dovrete essere in tre. Ciascuno di voi possiede la magia necessaria. Sono indispensabili i vostri tre poteri magici uniti. Dovete venire tutti e tre.>>
<<Tutti e tre.>> Pe Ell guardò dubbioso Walker e Morgan.
<<Qual È il potere della Pietra Nera? Qual È la sua magia?>>
Walker, per sentire la risposta si protese in avanti e gli occhi di Viridiana lo fissarono. <<Sottrae il potere alle altre magie. Le divora e le fa sue.>>
Seguì un silenzio attonito. Walker non aveva mai sentito parlare di una magia come quella. Neanche le vecchie leggende dei Druidi ne facevano cenno. Ripensò alle parole che aveva letto nel volume della Storia dei Druidi datogli da Cogline, le parole che descrivevano come far riapparire Paranor:
Una volta eliminata, Paranor rimarrà perduta per l'eternità al mondo degli uomini, preclusa e invincibile.
Solo una magia ha il potere di farla tornare: quell'unica Pietra Magica colorata di nero che venne nascosta dal popolo fatato del vecchio mondo, nei modi e nelle forme di tutte le Pietre Magiche, e che riunisce in una sola pietra le necessarie proprietà di cuore, mente, corpo. Il predestinato che ha il diritto di farlo la utilizzerà per il fine stabilito.
Aveva memorizzato le parole prima di nascondere il libro in casa, in una fenditura del camino, prima di partire per la Cripta dei Re. Le parole spiegavano come usare la Pietra Nera per restituire Paranor, scomparsa per magia dei Druidi. La Pietra Nera avrebbe annullato l'incantesimo e riportato la Fortezza. Walker aggrottò le sopracciglia. Sembrava terribilmente facile. Peggio, il potere di tale magia suggeriva che una volta usata non sarebbe più stato possibile annullarla. Perché i Druidi avevano permesso che cadesse nelle mani di un nemico come Uhl Belk?
D'altra parte, era certo che avessero fatto il possibile per proteggerla. Nessuno o quasi, avrebbe potuto impossessarsene o sapere che la Pietra Nera era nella Cripta dei Re. Come aveva fatto a scoprirla il Re della Pietra?
<<Se la Pietra Nera degli Elfi può annullare le altre magie>> esclamò Pe Ell, mettendo fine alle meditazioni di Walker <<com'È possibile sconfiggerla? La nostra magia, qualsiasi magia risulterà impotente contro la sua.>>
<<Soprattutto la mia, poiché non posseggo alcuna magia>> affermò improvvisamente Morgan e gli altri lo fissarono intensamente. <<O almeno, non abbastanza.>>
<<C'È qualcosa che tu puoi fare per aiutarci contro il Re della Pietra?>> chiese Walker alla fanciulla. <<Puoi usare, in qualche

modo la tua magia?>>
<<No>> rispose Viridiana e tutti tacquero guardandola. <<La mia magia È impotente finché Uhl Belk non sarà privato della Pietra Nera. Inoltre lui non deve scoprire chi sono. Se mai lo scoprisse non esiterebbe a porre fine alla mia esistenza. Verrò con voi per consigliarvi, quando potrò. Vi aiuterò se mi sarà possibile. Ma senza servirmi della magia, nemmeno in parte o per un istante.>>
<<Tu credi che noi potremo?>> chiese Pe Ell incredulo.
<<Il Re della Pietra non si preoccuperà della vostra magia, non si sentirà minacciato da voi.>>
Walker, distratto dall'espressione truce di Pe Ell, non si chiese più cosa nascondesse loro Viridiana. Era certo ormai che lei nascondesse qualcosa. Non mentiva, no. Eppure c'era un segreto che non voleva rivelare. Non aveva la minima idea di che cosa.
Viridiana riprese a parlare. <<C'È un'altra ragione per cui mi dovete aiutare.>> Li teneva inchiodati con lo sguardo. <<Tutto È possibile se verrete con me. Walker Boh, ho annientato il veleno nel tuo corpo e ti ho risanato il braccio, ma non posso ridartelo. Vieni con me alla ricerca della Pietra Nera e scoprirai come riaverlo. Morgan Leah, tu ritroverai la magia della tua Spada spezzata. Vieni con me, Pe Ell, acquisirai una magia superiore a quella degli Ombrati. Venite con me. Mio padre mi dice che, insieme, voi possedete le chiavi per svelare questi segreti. Mio padre conosce tutto ciò che accade. Lui non mente.>>
Levò il volto verso di loro. <<Le Quattro Terre e il popolo sono minacciati dagli Ombrati e da Uhl Belk. Elimineremo una minaccia liberandoci dell'altra. La Pietra Nera È il talismano che sconfiggerà entrambi. So che ancora non capite, non posso spiegarvelo. Non so cosa vi accadrà. Ma io sarò con voi, vivrò o morirò con voi, riuscirò oppure fallirò con voi. Il futuro ci legherà per sempre.>>
Esiste già un legame, pensò Walker, chiedendosi perché questa sensazione persisteva.
Il silenzio si era cristallizzato attorno a loro. Nessuno voleva infrangerlo. C'erano ancora domande non fatte e risposte non date; dubbi e presentimenti oscuri, paure da vincere. Il loro futuro, stabilito meno di una settimana prima, si snodava come un sentiero buio e insicuro che li avrebbe condotti da Uhl Belk. Il Re della Pietra li aspettava alla fine del sentiero, dovevano stanarlo. Era già stato deciso. Tale era il potere della magia di Viridiana, la magia che esercitava sulle loro vite, una magia che non solo risuscitava ma evocava speranze e sogni nei vivi.
Era così ora.
Morgan Leah pensava cosa avrebbe significato ritrovare la magia della Spada di Leah. Ricordava la sensazione che provava usandola. Pe Ell pensava cosa avrebbe significato possedere un'arma invincibile. Rammentava la sensazione che fluiva

in lui usando lo Stiehl. Si chiedeva se sarebbe stata la stessa.
I pensieri di Walker Boh erano invece rivolti più alla Pietra Nera che a se stesso. Era la chiave che apriva tutte le porte. Poteva restituire Paranor? Potevano tornare i Druidi? Era il compito affidatogli da Allanon, parte indispensabile del disegno per annientare gli Ombrati. Ora, per la prima volta da quando gli era apparso in sogno, voleva la distruzione degli Ombrati. Anzi, voleva essere lui a distruggerli.
Guardò i neri occhi di Viridiana e lei gli lesse nella mente. Una dote magica, un dono fatato.
All'improvviso, sconvolto, ricordò dove l'aveva vista.
Andò da lei a notte fonda, per dirglielo, dopo aver riflettuto a lungo prima di decidere. Sarebbe stato più facile tacere, parlando rischiava di mettere in pericolo il loro legame, il suo coinvolgimento nel viaggio a Eldwist. Ma tacere era come mentire e lui non poteva farlo. Attese dunque che Morgan Leah e Pe Ell si fossero addormentati, che la notte fosse ammantata di nero e il tempo una lenta spirale, per sgusciare in silenzio dalle coperte, ancora rigido e dolente, attraversare la radura illuminata dal fuoco e dirigersi verso colei che lo aspettava.
Lanciò un'occhiata alle rovine fumanti. Prima, quando era ancora chiaro, aveva frugato tra le ceneri calde per cercare le Storie dei Druidi. Non aveva trovato nulla.
Viridiana era sveglia, lui lo sapeva. Era seduta all'ombra di un faggio gigantesco, lontano da dove giacevano gli altri. Lui era debole, non poteva allontanarsi troppo ma non voleva che loro sentissero. Fu come se lei lo capisse, si alzò e senza parlare si avviò con lui nella foresta. Poi, quando furono abbastanza lontani, rallentò il passo e lo affrontò.
<<Cosa devi dirmi, Walker Boh?>> chiese mentre si sedevano sul fresco terreno del bosco.
Subito lui non riuscì a parlare. Sentiva il loro legame e non capiva, fu sul punto di cambiare idea, spaventato da ciò che stava per dirle, dalla reazione di lei.
<<Viridiana>> disse infine. Sentendo il nome di lei uscire dalle proprie labbra esitò ancora. Poi con fatica enorme continuò, risoluto. <<Prima di morire, Cogline mi diede un volume delle Storie dei Druidi, che È andato distrutto nell'incendio. In un brano si diceva che la Pietra Nera degli Elfi È una magia dei Druidi e che può far tornare Paranor. Questa È la missione affidatami da Allanon al Perno dell'Ade - restituire Paranor e i Druidi alle Quattro Terre. Cogline mi spinse ad accettarla, portandomi quel libro per convincermi che era possibile.>>
<<Lo so>> disse lei dolcemente.
Rischiava di perdersi nel buio dei suoi occhi e fece uno sforzo per distogliere lo sguardo. <<Io dubitai di lui>> proseguì Walker a fatica. <<Gli chiesi perché me ne parlava. Lo accusai di proteggere gli interessi dei Druidi. Non volevo aver nulla a che fare con nessuno di loro. Fu la curiosità per la Pietra Nera a spingermi ad approfondire le mie conoscenze, anche quando

se ne fu andato. Decisi di scoprire dove si trovava e mi recai al Lago dello Spettro.>>
Alzò gli occhi su Viridiana, lo sguardo fermo. <<Ebbi tre visioni. Nella prima ero davanti ai compagni venuti con me al Perno dell'Ade per incontrare l'ombra di Allanon e dichiaravo che mi sarei tagliato una mano piuttosto che aiutare i Druidi. La visione si beffò di me e mi vidi senza la mano. In realtà non l'ho più. Né la mano, né il braccio.>>
La voce si fece tremante. <<La terza visione non È importante ora, ma nella seconda ero in piedi, in cima a una montagna affacciata sul mondo. C'era una fanciulla con me. Ella perse l'equilibrio e allungò le mani, io la respinsi e lei cadde. Quella fanciulla, Viridiana, eri tu.>>
Attese la sua risposta, il silenzio riempiva lo spazio e a Walker sembrò che nulla li separasse. Viridiana taceva, gli occhi fissi su di lui, impenetrabile.
Esasperato, Walker infine disse: <<Sai sicuramente del Lago dello Spettro>>.
Osservandola si rese conto che i pensieri di lei erano rivolti altrove. <<E' uno spirito in esilio>> affermò lei.
<<Uno che parla per enigmi e dice mezze verità, nascondendole in modo ambiguo. Così È stato per la prima visione. Non ho più il braccio. Non voglio che lo stesso accada per la tua vita!>>
Lei gli sorrise appena. <<Walker Boh, tu non mi farai del male. Forse lo temi?>>
<<La visione>> ripeté lui.
<<La visione È solo una visione>> lo interruppe lei dolcemente. <<Le visioni sono illusorie come la realtà. Ci rivelano possibilità, non certezze. Non ne siamo vincolati, non stabiliscono ciò che deve avvenire. Soprattutto quelle di una creatura come lo Spettro del Lago. Si prende gioco di te con inganni e menzogne. Lo temi? No, Walker Boh, tu no. Io, nemmeno. Mio padre mi dice ciò che deve avvenire ed È sufficiente. Non mi farai del male.>>
Il volto di Walker era teso. <<Può sbagliarsi, può non sapere tutto.>>
Viridiana scosse il capo, allungò la mano esile per sfiorare quella di lui. <<Voi mi proteggerete, tutti e tre, per quanto sarà necessario. Non preoccuparti, sarò al sicuro con te.>>
Scosse la testa. <<Potrei restare indietro...>>
Viridiana gli sfiorò le labbra, come per asciugare un veleno. <<No.>> La parola risuonò, tagliente come una lama. <<Sarò al sicuro con te al mio fianco; sarò in pericolo se non ci sarai. Devi venire.>>
Lui la guardò dubbioso. <<Puoi dirmi cosa dovrò fare?>>
Lei scosse il capo.
<<O almeno quali mezzi dovrò usare per strappare a Uhl Belk la Pietra Nera?>>
Ancora un no deciso.
<<O come potrò proteggerti con un solo braccio?>>

<<No.>>
Cedette, esausto. L'oscurità lo avvolse come un manto di dubbi e indecisioni, soffocante. <<Sono un mezzo uomo>> sussurrò. <<Ho perso la fiducia in me stesso, in ciò che mi ero ripromesso, nei compiti che mi ero imposto. Sono stato trascinato qua e là dai Druidi, con sogni e compiti in cui non credo. Ho perso gli amici più cari, la mia casa, la mia dignità. Ero il più forte, tra quelli convocati da Allanon, gli altri facevano affidamento su di me; ora sono il più debole, a malapena in grado di stare in piedi. Non riesco a scacciare le visioni del Lago dello Spettro, come fai tu. Troppe volte ho avuto fiducia e mi sono sbagliato. Adesso dubito di tutto.>>
<<Walker Boh>> disse lei.
Lui la fissò mentre lei allungava le braccia e lo aiutava ad alzarsi. <<Ritroverai la forza, ma solo se avrai fiducia.>>
Gli era così vicina che poteva sentirne il calore attraverso il freddo della notte. <<Tu sei come me>> gli disse lei. <<Tu hai percepito qualcosa che non riesci a capire. Noi siamo prima di tutto creature della magia che esercitiamo. La magia ci definisce, traccia i nostri contorni, ci modella, fa di noi quello che siamo. Per entrambi È un diritto di nascita che non possiamo cancellare. Raccontandomi le tue visioni, vuoi proteggermi, allontanare il pericolo causato dalla tua presenza, se la visione corrispondesse a realtà. Ma il nostro legame È tale che, malgrado qualsiasi visione, non possiamo separarci e sopravvivere. Non capisci? Dobbiamo andare a Eldwist, da Uhl Belk, dalla Pietra Nera. Nessuna visione, nessuna paura del futuro può fermarci.>>
Attese un attimo poi continuò. <<La magia governa la mia vita. Puoi affermare che per te È diverso?>>
Non era una domanda ma un'affermazione, una verità incontestabile. Lui respirò profondamente. <<No, non posso.>>
<<Non possiamo negarla, né sfuggirle, non È forse così?>>
<<Sì.>>
<<Questo ci accomuna e i nostri compiti sono diversi. Tu devi trovare la Pietra Nera e salvare le Quattro Terre. L'ombra di Allanon ti ha affidato questo compito, a me l'ha affidato mio padre. Solo questo È importante. Tutti i sentieri portano al talismano dei Druidi.>> Sollevò il volto, illuminato dalla fioca luce che filtrava tra gli alberi. <<Dobbiamo andare insieme.>>
Era ferma, risoluta. Walker ancora dubbioso, angosciato dai timori che lei lo aveva incitato a scacciare, ma confortato adesso, dalla forza di volontà di lei, dal suo senso del dovere. Anche lui un tempo era così. Ora, l'esserne privo lo riempiva di vergogna e rabbia. Ricordò la determinatezza di Par Ohmsford nel fare ciò che riteneva giusto: trovare uno scopo per la magia. Ripensò a quanto aveva promesso agli spiriti di Cogline e Bisbiglio. Era ancora preoccupato per la visione del Lago dello Spettro, ma Viridiana aveva ragione.
La guardò e annuì. Ritrovò in parte la sua determinazione.
<<Non parleremo più delle visioni>> promise.

<<Finché non sarà necessario>> aggiunse la fanciulla.
Viridiana lo prese per il braccio e lo ricondusse indietro attraverso la foresta buia.

11

Par Ohmsford andava lentamente recuperando le forze. Per due intere settimane giacque a letto nella tana sotterranea di Talpa, immobile e scarno come uno scheletro coperto di vecchi stracci, nella semioscurità ondeggiante delle candele accese, attorniato dagli strani, imperscrutabili volti dei figli adottivi dell'eremita. Aveva perduto la cognizione del tempo e tutti i contatti con il mondo reale. Poi, gradatamente, riemerse da quello stato di incoscienza e rientrò in sé. Cominciò a distinguere il giorno dalla notte. Damson Rhee e Talpa divennero creature riconoscibili. Dalla confusione di luci e ombre emersero forme e contorni dei locali sotterranei in cui l'avevano trasportato. I pupazzi imbottiti tornarono a essere oggetti familiari con i loro nasi e occhi di bottoni, le bocche ricamate e i corpi di stoffa consunta. Fu in grado di dare loro un nome. Le parole assunsero significati precisi emergendo dal confuso mormorio. C'era cibo e c'era riposo.
Ma c'erano soprattutto i ricordi. Lo perseguitavano tanto nel sonno come nelle ore di veglia, spettri che si aggiravano ai confini di ogni suo pensiero, pronti a trafiggere, a mordere. Ricordi dell'Abisso, degli Ombrati, di Rimmer Dall e della Spada di Shannara, ma soprattutto di Coll.
Non riusciva a darsi pace, a perdonarsi. Coll era morto a causa sua. Non solo perché era stato lui a infliggere il colpo mortale, il colpo fatale della canzone magica, né perché aveva mancato di proteggere adeguatamente il fratello dalle bande di Ombrati che invadevano l'Abisso mentre lui era impegnato con Rimmer Dall. La vera ragione stava nel fatto che fin dal-l'inizio, dal momento in cui erano fuggiti da Varfleet e dai Cercatori, aveva pensato solo a se stesso. L'irresistibile desiderio di conoscere la verità sulla canzone magica, la Spada di Shannara, le visioni di Allanon, gli scopi della magia avevano assorbito completamente la sua attenzione. Aveva sacrificato tutto per scoprire la verità e, alla fine, aveva sacrificato anche il suo stesso fratello.
Notando il suo tormento e intuendone le cause, Damson Rhee aveva cercato con tutte le forze di convincerlo del contrario. <<Voleva essere al tuo fianco, Par>> gli ripeteva continuamente con voce dolce e pacata, chinando il viso fin quasi a sfiorare il suo mentre la chioma fulva le scivolava lungo le esili spalle. <<E' stata una sua scelta. L'affetto che nutriva per te era tale da rendere inevitabile ciò che È successo. Tu hai fatto del tuo meglio per impedirgli di venire, per tenerlo al sicuro, ma c'era qualcosa in Coll che non gli avrebbe mai consentito di accettare compromessi, la coscienza di cosa era giusto e necessario.

Egli era ben deciso a proteggerti da quei pericoli incombenti che entrambi conoscevate. Ha sacrificato la sua vita per salvarti, non lo capisci? Non essere così ingiusto da privare di significato quel sacrificio ostinandoti ad assumerne la colpa. Aveva una volontà di ferro e non saresti mai riuscito a dissuaderlo nemmeno insistendo più di quanto hai fatto. Egli aveva capito, Par, aveva intuito gli scopi e le necessità di quello che stai facendo. Allora ci avevi creduto: continua anche adesso. Coll ci credeva fermamente. Non permettere che la sua morte sia stata vana.>>

Ma che la morte di Coll fosse stata vana era proprio ciò che Par temeva e questo pensiero lo ossessionava nei momenti di più cupo sconforto. A cosa veramente era servita la morte di suo fratello? Cosa ne aveva ottenuto? La Spada di Shannara? E' vero, aveva riconquistato il possesso della lama leggendaria dei suoi antenati Elfi, il talismano che l'ombra di Allanon gli aveva intimato di scovare. E a cosa era servita? Aveva fallito completamente come arma contro Rimmer Dall anche dopo che il Primo Cercatore si era rivelato come Ombrato. Se la Spada era un elemento magico indispensabile come Allanon aveva sostenuto, perché non era riuscita a distruggere il suo più grande nemico? Peggio ancora, se si doveva credere a Dall, la Spada di Shannara avrebbe potuto essere sua semplicemente chiedendola. Inutile l'atroce discesa nell'Abisso, inutile quindi anche la morte di Coll.

Ancora più inutile se Rimmer Dall aveva avuto ragione anche su un altro punto: che Par Ohmsford, come lui stesso, era un Ombrato. Perché se Par era davvero ciò da cui essi volevano proteggere le Quattro Terre...

Se Coll era morto per salvare un Ombrato...

Impensabile? Non ne era più tanto sicuro.

Questi erano i ricordi che lo ossessionavano, amari e terribili, e si sentiva travolgere da un vortice di angoscia, incredulità e rabbia. Si dibatté in quella palude, lottando per non lasciarsi sopraffare, per restare a galla, per respirare, per vivere.

La febbre scomparve, i suoi sentimenti si placarono, si attutirono e le ferite del cuore e del corpo si cicatrizzarono e guarirono.

Al termine delle due settimane si levò dal letto, deciso a non sprecare altro tempo e cominciò a fare brevi passeggiate per gli oscuri locali della tana di Talpa. Si lavò, si vestì e cominciò a mangiare stando seduto a tavola. Percorreva la tana per tutta la sua lunghezza, da ingresso a ingresso, mettendosi alla prova e saggiando le proprie deboli forze. Riuscì a gettarsi alle spalle i ricordi tenendoli a bada con determinazione, soprattutto con l'aiuto dell'attività fisica. Fare qualcosa, qualsiasi cosa, impediva alla sua mente di torturarsi rievocando ciò che era stato e non poteva essere mutato. Prendeva mentalmente nota degli odori e dei sapori che aleggiavano nell'aria stagnante. Esaminava la struttura dei mobili cadenti, dei vari rifiuti del mondo di superficie, perfino delle pareti e dei pavimenti

della tana. Divenne più forte e saldo nei suoi intenti.
Era vivo e ci doveva essere una ragione valida per questo. Scivolava dentro e fuori dal gioco di luce e ombra delle candele, un fantasma sospinto da un'intima visione.
Anche quando le forze non lo sostenevano più nel camminare, era pur sempre restio a riposare. Trascorreva ore e ore seduto sul bordo del letto a esaminare la Spada di Shannara meditando sui misteri che racchiudeva.
Perché gli era venuta meno quando con la sua lama aveva sfiorato Rimmer Dall?
<<E' forse possibile>> gli chiese Damson a un certo punto, soppesando le parole, <<che tu sia stato ingannato in qualche modo e che questa non sia la Spada di Shannara?>>
Par meditò accuratamente prima di rispondere. <<Quando la vidi nella cripta e poi quando la toccai, Damson, seppi che si trattava della Spada. Ne fui subito certo. Ne avevo cantato la leggenda così tante volte, me l'ero immaginata e l'avevo sognata all'infinito.>> Scosse la testa lentamente. <<Anche adesso sento che lo È.>>
Damson annuì. Gli era seduta accanto sul letto, le gambe ripiegate sotto di sé, i verdi occhi dallo sguardo profondo. <<Ma averla tanto cercata può aver offuscato le tue capacità di giudizio, Par. L'hai desiderata con tale intensità che forse ti sei lasciato ingannare inconsciamente.>>
<<Può essere andata proprio così, È vero>> acconsentì. <<Allora. Ma adesso? Guarda la lama, vedi qui? L'impugnatura È vecchia, consunta, eppure la lama brilla quasi fosse appena forgiata. Come la spada di Morgan, una magia la protegge dal tempo. Osserva la cesellatura con la torcia e le fiamme...>>
Il suo entusiasmo si spense in un sospiro. Vide il dubbio negli occhi di lei. <<Eppure non funziona, questo È vero. Non fa proprio niente. La impugno e mi sembra ciò che dovrebbe essere... invece non ha nessuna reazione. Non mi trasmette nulla, nemmeno il più piccolo indizio del suo magico potere. Com'È possibile che sia realmente la Spada di Shannara?>>
<<Controincantesimo>> dichiarò solennemente Talpa. Era accucciato in un angolo della stanza, accanto a loro, quasi invisibile nella semioscurità. <<Una maschera che nasconde>> e si stiracchiò il volto peloso con le mani per mutarne i lineamenti.
Par lo guardò annuendo. <<Una sorta di occultamento. Sì, Talpa, potrebbe essere. L'ho pensato anch'io. Ma quale magia può mai essere così potente da annullare quella della Spada di Shannara? Gli Ombrati hanno dunque il potere di compiere una tale magia? E se davvero fosse così perché non impiegarla direttamente per distruggere la Spada? E allora io come legittimo erede della Spada, riuscirò mai a rompere l'incantesimo?>>
Talpa lo fissò con espressione seria, in silenzio. Damson restò impassibile.
<<Non capisco>> mormorò Par, <<proprio non capisco cosa non va.>>
Ritornò con la mente al modo in cui Rimmer Dall, senza interferire,

aveva permesso che lui si allontanasse con la Spada.
Se veramente era l'arma che si supponeva, l'arma che poteva distruggere gli Ombrati, di sicuro Rimmer Dall non avrebbe permesso a Par Ohmsford di impadronirsene. Invece l'aveva consegnata al Ragazzo della Valle senza discutere, quasi incoraggiandolo, mentre gli diceva che tutto quello che aveva sentito raccontare sugli Ombrati e sulla Spada era pura invenzione. Anzi, lo aveva provato, facendo vedere che il tocco della Spada non poteva nuocergli.
Par vagava nella tana di Talpa impugnando l'arma, bilanciandola, soppesandola, cercando in tutti i modi di risvegliarne i magici poteri. Ma la Spada di Shannara non svelava il suo segreto.
Di tanto in tanto Damson lasciava il loro nascondiglio sotterraneo e saliva nelle strade di Tyrsis. Era strano pensare che c'era un'intera città appena sopra le loro teste, appena oltre la vista e l'udito, con persone, edifici, luce solare e aria fresca. Par desiderava moltissimo accompagnarla ma lei, saggiamente, non glielo consentiva. Non era abbastanza in forze e, per di più, la Federazione era ancora sulle sue tracce.
Era passata una settimana da quando Par si era alzato dal letto per cominciare la lenta convalescenza allorché Damson, tornando da una delle sue perlustrazioni del mondo sovrastante, portò notizie inquietanti.
<<Qualche settimana fa>> raccontò, <<la Federazione ha scoperto l'ubicazione della Sporgenza. Forse una spia dell'accampamento dei fuorilegge lo ha rivelato. Da Tyrsis È stato inviato un esercito per sfondare il Parma Key e stringere un assedio. Purtroppo l'assedio È stato coronato da successo e la Sporgenza È caduta. E' avvenuto più o meno quando sei scampato dall'Abisso, Par.>> E, dopo una pausa, aggiunse: <<Hanno ucciso tutti quelli che hanno scovato>>.
Par trattenne il fiato: <<Proprio tutti?>>.
<<Così dichiara la Federazione e dice che il Movimento È stato definitivamente distrutto.>>
Seguì un profondo silenzio. Erano seduti alla lunga tavola di Talpa, circondati dai suoi muti e ciechi figlioli, con tazza e piattino davanti a ognuno. Era ormai diventato un rituale del pomeriggio.
<<Ancora un po' di tÈ, dolce Damson?>> chiese Talpa sottovoce, con il volto peloso che spuntava dal bordo del tavolo.
Lei annuì, senza distogliere lo sguardo da Par.
Par si accigliò. <<Non mi sembri molto sconvolta da queste notizie.>>
<<Penso solo che È strano che ci siano volute settimane perché la notizia di questa vittoria giungesse in città.>>
<<Quindi, secondo te, È una notizia falsa?>>
Damson addentò una delle gallette che Talpa si era procurato per loro e masticò pensosamente. <<Può anche darsi che la Sporgenza sia caduta, ma conosco Padishar Creel. Non mi sembra credibile che si sia lasciato intrappolare nel suo stesso

covo. E' troppo furbo. Inoltre, amici del Movimento che ho
trovato qui in città e con i quali ho parlato mi dicono che soldati
di quell'armata affermano di non aver ucciso quasi nessuno,
al massimo qualche dozzina di persone e, comunque,
prima che la vetta della Sporgenza fosse violata. Cos'È successo
quindi a tutti gli altri? C'erano trecento uomini in quell'accampamento.
Oltretutto, se la Federazione avesse veramente
catturato Padishar Creel, per farlo sapere a tutti ne avrebbe
conficcato la testa su una picca esponendola alle porte della
città.>>
<<Ma non ci sono notizie di Padishar?>>
Damson scosse la testa.
<<E nemmeno di Morgan e di Steff, né degli altri?>>
Scosse di nuovo la testa: <<Sono svaniti>>.
<<Vedi, quindi...>> disse Par, lasciando la frase sospesa
nell'aria.
Lei sorrise malinconicamente. Finirono il tÈ in silenzio.
Il giorno seguente, il fisico più forte, la mente ben decisa,
Par dichiarò ancora una volta di voler salire a Tyrsis. Era rimasto
rinchiuso anche troppo e provava il bisogno di rientrare
in contatto con il suo mondo. Il bisogno di sentire il calore
del sole sulla pelle e di respirare aria fresca. Inoltre, rimanendo
rintanato laggiù, non poteva adempiere a nessuno dei suoi
doveri. Era tempo di agire.
Damson si oppose fermamente, facendogli notare che non
si era ancora ristabilito completamente e che era molto pericoloso
per lui andare in qualsiasi posto. La Federazione ormai
sapeva chi era e la sua descrizione era affissa ovunque.
Dopo la sua fuga dall'Abisso, dei Cercatori avevano cominciato
a perlustrare i sotterranei del vecchio palazzo e avevano
scoperto le gallerie. Ora stavano ispezionando anche quelle.
C'erano, È vero, miglia e miglia di gallerie ma il rischio era
comunque reale. Per il momento era meglio restare tranquilli.
Infine raggiunsero un compromesso. Par poteva passeggiare
nei cunicoli più vicini a patto di essere accompagnato da
Damson e da Talpa, ma non poteva salire in superficie, nemmeno
per un attimo. Doveva andare dove gli si diceva e fare
ciò che gli veniva consigliato. Ma, almeno, avrebbe potuto
uscire da quelle stanze. Par accettò.
Cominciò le sue esplorazioni con entusiasmo, perlustrando
le varie diramazioni delle gallerie al fianco di Damson e di
Talpa, tracciandone mentalmente una mappa. Il primo giorno
si stancò presto e dovette rientrare quasi subito. Ma dal
secondo giorno in poi si sentì sempre più forte. La sua sicurezza
cresceva man mano che il complicato intrico di gallerie
e cunicoli gli diventava più chiaro e familiare. Era ormai convinto
di essere in grado di trovare da solo la strada per raggiungere
la superficie, qualora se ne fosse presentata la necessità.
Talpa, gli occhi saggi e luccicanti, gli dava consigli e annuiva
soddisfatto. Damson gli camminava vicinissima, sfiorandolo
continuamente con la mano come per proteggerlo da

improvvisi pericoli. Par sorrideva tra sé per tutte quelle attenzioni.
Trascorse così un'altra settimana. Si sentiva molto meglio
e quasi completamente ristabilito. Era passato più di un mese
da quando era stato trasportato e nascosto nel sottosuolo della
città di Tyrsis.
Il suo pensiero fisso ormai era di partire e andare in cerca
delle fila perdute del suo destino.
Allo stesso tempo si chiedeva da dove avrebbe potuto ricominciare.
Alla fine furono le circostanze a decidere per lui.
Era pomeriggio tardi, dieci giorni dopo l'inizio delle sue
esplorazioni lungo i cunicoli attorno alla tana di Talpa. Era
seduto sul bordo del letto ed esaminava per l'ennesima volta
la Spada di Shannara. Damson era salita in città in cerca di
eventuali notizie su Padishar e la Federazione. Talpa non era
che un'ombra fuggevole, passava silenzioso da una stanza al-
l'altra, riordinando e armeggiando con le sue cose. L'ora del
tÈ era passata senza che la ragazza fosse tornata e Talpa appariva
agitato. Anche Par lo sarebbe stato se si fosse soffermato
sulla faccenda, invece era totalmente concentrato su un'altra.
Il ricordo degli avvenimenti riguardanti la scoperta della Spada
di Shannara e la morte di Coll era ancora frammentario, i
tasselli scivolavano al loro posto solo a tratti, man mano che
la sua mente andava ricostruendo l'intero quadro. Ogni tanto
un nuovo frammento affiorava alla coscienza. Come adesso.
In questo caso, riguardava la canzone magica. Ricordava
fin troppo chiaramente come la sua magia si fosse addensata
in lui, quasi spontaneamente, quando Coll - la cosa che era
stata Coll - lo aveva affrontato. Poi, dopo che Coll era svanito
e gli altri Ombrati dell'Abisso gli si erano avventati addosso,
la canzone magica gli aveva messo in mano una spada
fiammeggiante, un'arma diversa da qualsiasi altra mai creata
da quella magia. Aveva annientato gli Ombrati senza il minimo
sforzo. Per brevi istanti era stato come posseduto, invaso
da una furia selvaggia, oltre i poteri della ragione. Ricordava
bene come si era sentito. Ma ora c'era qualcosa di più, qualcosa
che fino a quel momento aveva completamente dimenticato.
Dopo l'annientamento degli Ombrati, egli si era sporto
per ricuperare la Spada di Shannara dal punto in cui era cadu-
ta... e la Spada lo aveva scottato, gli aveva ustionato la mano
come una fiamma. In quel preciso momento la sua stessa magia
era svanita ed egli non era più stato in grado di evocarla.
Perché la Spada di Shannara l'aveva fatto? Cosa era accaduto
per provocare una reazione simile?
Stava riflettendo su questi interrogativi, cercando di adattare
gli avvenimenti a quel poco che sapeva sul mistero della
Spada, quando Damson irruppe nel rifugio sotterraneo dell'eremita,
i lunghi capelli in disordine, il respiro affannoso e lo
sguardo spaventato.
<<Soldati della Federazione!>> esclamò, precipitandosi da
Par e facendolo alzare. <<A decine, che ispezionano i cunicoli
a palmo a palmo! Qui, proprio qui, non al palazzo! Sono scesa

un secondo prima di loro. Non so se qualcuno ci ha traditi
o se mi hanno vista. Comunque hanno scoperto l'entrata e
stanno arrivando!>> Fece una pausa per riprendere fiato. <<Se
restiamo qui, ci trovano di sicuro. Dobbiamo andarcene immediatamente.>>
Par si gettò la Spada di Shannara su una spalla e cominciò
a fare un fagotto delle sue poche cose. Non riusciva a raccogliere
i pensieri. Da tempo desiderava andarsene, ma non
così.
<<Talpa!>> chiamò Damson e la sagoma pelosa scivolò rapidamente
al fianco della ragazza. <<Devi venire con noi o troveranno
anche te.>>
Ma Talpa scosse il capo solennemente, la sua voce risuonò
calma quando rispose: <<No, adorabile Damson. Questa È la
mia casa. Io resto>>.
Damson si inginocchiò davanti a lui. <<Non puoi farlo, Talpa.
Sei in grave pericolo. Quella gente ti farà del male.>>
Par aggiunse: <<Vieni con noi, Talpa. Ti prego. Se sei in pericolo
È per causa nostra>>.
Talpa lo guardò con aria furba. <<Ho scelto io di portarvi
qui. Ho scelto di proteggervi. L'ho fatto per Damson, ma anche
per me stesso. Mi piaci. Mi piace come... fai sentire la bella
Damson.>>
Par vide con la coda dell'occhio che Damson arrossiva e
mantenne lo sguardo fisso su Talpa. <<Niente di tutto ciò ha
più importanza. Quello che conta ora È che siamo tuoi amici e
gli amici si proteggono a vicenda. Devi venire con noi.>>
<<Non tornerò nel mondo di sopra>> insistette Talpa, placidamente.
<<La mia casa È qui e devo occuparmene. E i miei
bambini? Chalt, la piccola Lida e Westra ed Everlind? Volete
che li abbandoni?>>
<<Portali con te, se vuoi!>> Par stava perdendo la speranza.
<<Ti aiuteremo a trovare una nuova casa>> aggiunse subito
Damson.
Ma Talpa appariva irremovibile. <<Il mondo di sopra non
vuole avere niente a che fare con noi, dolce Damson. E' quaggiù
il nostro mondo. Conosciamo queste gallerie. Ci sono nascondigli
dove non potranno mai trovarci, non dovete preoccuparvi
per noi.>> E, dopo una pausa, disse: <<Potreste venire
con noi. Sareste al sicuro>>.
Damson si rialzò, la fronte aggrottata. <<Sarà già abbastanza
se riuscirai a mettere in salvo te stesso, Talpa. Abbiamo
portato fin troppi pericoli nella tua vita. Promettimi però che
andrai in uno di quei nascondigli sicuri. Porta con te i tuoi figli
e resta nascosto fino a quando questa caccia sarà finita e le
gallerie saranno ridiventate sicure.>>
Talpa annuì. <<Te lo prometto, dolce Damson.>>
Damson si affrettò a radunare le sue poche cose, poi raggiunse
Par all'entrata. Talpa rimase a guardarli dall'ombra,
poco più di un paio di occhi luccicanti tra la confusione di rifiuti
nella fioca luce delle candele.
Damson si mise il fagotto in spalla. <<Addio, Talpa>> mormorò,

poi depose nuovamente il fardello, si diresse verso di lui e lo abbracciò. Quando si volse nuovamente verso Par, la ragazza aveva le guance rigate di pianto.
<<Ti devo la vita, Talpa>> gli disse Par. <<Grazie per tutto quello che hai fatto.>>
Una manina si levò in segno di saluto.
<<Ricorda la tua promessa!>> insistette Damson, quasi con rabbia. <<Nasconditi!>>
Poi oltrepassarono l'entrata e furono nella galleria. Cominciarono ad avanzare silenziosamente. Damson non aveva torce ma estrasse una delle bizzarre pietre che diventavano luminose con il calore della mano. Utilizzò quella tenue ma stabile luce, aprendo le dita di tanto in tanto per cercare la giusta direzione e richiudendole per impedire che la luce tradisse la loro presenza. Si allontanarono rapidamente dalla tana di Talpa, una galleria dopo l'altra, poi su per una scala di metallo e in un pozzo.
Da un punto imprecisato, in distanza, udirono rumore di stivali che si avvicinavano.
Damson condusse Par lontano da quella direzione, lungo un cunicolo bagnato e scivoloso per l'umidità. La temperatura era già più elevata e nell'aria si cominciava a distinguere odore di fogna. Davanti a loro, ratti schizzavano via per nascondersi in bui recessi. L'acqua colava lungo le crepe della roccia. Procedevano secondo un percorso sinuoso ma definito attraverso quel labirinto. Una volta colsero delle voci, attutite, indistinte. Damson le ignorò.
Giunsero alla confluenza di diverse fognature, un pozzo circolare che raccoglieva l'acqua di scolo. Uno snodo centrale, pensò Par. Respirava con affanno, le forze già ridotte al minimo da quell'attività imprevista. Gli dolevano i muscoli di gambe e dorso e si stiracchiò per trovare sollievo.
Damson gli gettò un'occhiata preoccupata. Esitò un istante, poi riprese il cammino, guidandolo.
Udirono nuovamente le voci, ora più vicine e provenienti da varie direzioni. Dietro a loro apparve una fioca luce di torce.
Damson condusse Par su per un'altra scala e in una galleria così stretta da obbligarli a procedere carponi. Umidità e sudiciume impregnarono gli indumenti di Par e gli si appiccicarono alla pelle. Si sforzò di respirare solo con la bocca, per non sentire il fetore, e trattenendo il fiato il più a lungo possibile.
Emersero all'estremità di un cunicolo più ampio, solcato da un canale centrale di scolo e con camminamenti ai lati. Era attraversato da un paio di cunicoli secondari dai quali proveniva il flebile lucore delle torce. Damson si inoltrò frettolosamente.
Svoltarono oltre una curva e si avvidero che c'era luce anche davanti a loro. Lei si arrestò di colpo sospingendo Par contro la parete di roccia.
Gli fu di fronte e Par colse un'ombra di angoscia nei suoi occhi verdi. <<L'unica via d'uscita>> gli bisbigliò nell'orecchio, <<È davanti a noi. Se indietreggiamo, saremo intrappolati.>>

Poi si scostò per vedere l'effetto delle sue parole su Par. Egli guardò oltre le spalle di lei, le luci erano sempre più vicine e si udiva chiaramente rumore di passi e voci. Una fitta di panico lo assalì e dovette lottare per non esserne travolto. Era come se la Federazione lo avesse inseguito da sempre in una caccia che non avrebbe mai avuto fine. Troppe volte ormai era sfuggito per un soffio alla cattura, non poteva continuare così; prima o poi la fortuna gli avrebbe voltato le spalle. Era scampato all'Abisso e agli Ombrati per miracolo. Si sentiva stanco, sfinito, voleva solo essere lasciato in pace. Ma la Federazione non avrebbe mai rinunciato; era come un circolo vizioso.

Per un breve, terribile momento si lasciò sopraffare dalla disperazione. Poi, improvvisamente, si ricordò di Coll. Rammentò il giuramento di vendicare l'orrenda fine del fratello.

Subito la disperazione cedette il posto alla rabbia. No, non si sarebbe lasciato prendere, giurò tra sé. Non l'avrebbe data vinta a Rimmer Dall.

Ebbe il momentaneo impulso di evocare la magia che lo aveva aiutato nell'Abisso, di chiamare quella spada fiammeggiante che avrebbe fatto a pezzi i suoi nemici. Ma cambiò subito idea. Era passato troppo poco tempo per affrontare di nuovo un potere simile e per di più con così scarse cognizioni. Ora aveva bisogno di scaltrezza, non di forza bruta. Gli venne in mente il modo in cui era sfuggito alla Federazione, quella notte al Parco del Popolo. Tirandosi dietro Damson, si diresse di corsa verso una nicchia buia nella parete, formata dai pilastri di sostegno della volta. Acquattato nell'ombra con la ragazza si appoggiò un dito sulle labbra per invitarla a rimanere immobile.

Apparvero i soldati della Federazione. Cinque uomini dalla figura possente, le torce levate per far luce davanti a loro, le armi luccicanti. Par fece un profondo respiro e si concentrò. Avrebbe avuto una sola possibilità. Una soltanto.

Attese che gli fossero quasi addosso, poi cominciò a cantare. Teneva la canzone magica saldamente sotto controllo, ben sapendo cosa poteva fare se l'avesse lasciata libera, calcolando attentamente la sua intensità. Lanciò sugli inseguitori una rete di avvertimenti bisbigliati, la vaga visione di qualcosa che disturbava le acque di fogna molto più avanti, l'ombra di un movimento. Trasmise nelle loro menti un senso di urgenza, il bisogno di affrettarsi se volevano catturarlo.

Quasi immediatamente i soldati cominciarono a correre, passando oltre la nicchia senza gettarvi lo sguardo. Il Ragazzo della Valle e la ragazza si premettero contro la parete di roccia, trattenendo il respiro. Un attimo e i soldati erano scomparsi. Lentamente si rialzarono. Poi, d'impulso, Damson abbracciò il ragazzo. <<Sei guarito, Par Ohmsford>> mormorò, baciandolo. <<Per di qua, ora. Siamo quasi salvi.>>

Corsero lungo il camminamento, attraversarono un canale di confluenza, entrarono in un pozzo asciutto. Torce, passi e voci erano scomparsi. C'era una scala a pioli che saliva. Damson vi si arrampicò per prima, fermandosi in cima per spingere

un tombino. La luce del crepuscolo piovve dall'apertura. La ragazza tese l'orecchio, gettò un'occhiata furtiva, poi si issò in superficie. Par la seguì.
Si ritrovarono all'interno di una baracca con pareti di assi di legno. C'era un'unica porta. Damson vi si diresse, l'aprì con cautela e uscì all'aperto precedendo Par.
La città di Tyrsis si levava attorno a loro con le sue mura fortificate, le torri, gli edifici di pietra e legno addossati l'uno all'altro. L'aria era piena di suoni e odori. Erano le prime ore della sera, il sole era appena tramontato, la gente rientrava. La vita scorreva lenta, spossata dalla calura estiva. In alto, il cielo stava diventando di un nero vellutato e le stelle cominciavano ad apparire a una a una, come sparsi frammenti di cristallo. La luna piena, eccezionalmente luminosa, spandeva sul mondo il suo velo bianco.
Par Ohmsford sorrise, dimentico di dolori e paure. Si sistemò la Spada di Shannara in equilibrio sulla spalla. Era bello essere vivi.
Damson allungò un braccio e gli strinse una mano, con dolcezza. Insieme si incamminarono e scomparvero nella notte.

12

Viridiana trattenne alcuni giorni la sua piccola compagnia a Pietra del Focolare per permettere a Walker Boh di ricuperare le forze. Si rimise in fretta; la guarigione avveniva seguendo il corso della natura e ancora più rapidamente grazie al tocco leggero, ai subitanei sorrisi, alla semplice presenza fisica della fanciulla. Da lei emanava una sorta di magia, un'aura invisibile e avvolgente che si trasmetteva a tutto ciò con cui entrava in contatto, una corrente impalpabile che risanava e rinnovava con perfezione e rapidità stupefacenti. Walker riacquistò le forze quasi da un giorno all'altro, gli effetti del veleno divennero un ricordo, collegato in qualche modo al dolore per la perdita di Cogline e Bisbiglio. Il tormento svanì dai suoi occhi e riuscì a scacciare collera e terrore, rinchiudendoli - senza cancellarli - in un angolino oscuro della mente dove non l'avrebbero più disturbato e da dove li avrebbe tratti quando fosse giunto il momento di ricordare. Ritrovò determinazione, fiducia, scopi e propositi, divenendo di nuovo lo Zio Oscuro dei vecchi tempi. La sua magia lo aiutava a guarire, ma era Viridiana a dargli lo stimolo, attimo dopo attimo, con un calore che eclissava quello del sole.
Ella fece ancora di più. La radura in cui si trovava la casa fu risanata da segni e ferite lasciati dalla battaglia con gli Ombrati. Crebbe l'erba e spuntarono i fiori cancellando quella desolazione: chiazze fragranti di colore che placavano e confortavano gli animi. Anche le rovine della casa si ridussero in polvere scomparendo completamente alla vista. Sembrava che lei fosse in grado di trasformare il mondo come e quando voleva.

Quando Pe Ell era altrove, Morgan cominciò a parlare con Walker; il Cavaliere, piuttosto inquieto, ammetteva con lui di non essere ancora sicuro della vera identità di Pe Ell o del motivo per cui Viridiana l'aveva condotto con sé. Morgan era maturato da quando Walker l'aveva visto l'ultima volta. Scanzonato e sicuro di sé la prima volta che era giunto a Pietra del Focolare, sembrava ora più controllato, prudente ma non privo di coraggio; un uomo che ascoltava la voce della ragione. Walker l'apprezzava per questo; pensò che gli avvenimenti che avevano cospirato per separarlo dagli Ohmsford e l'avevano portato a Culhaven lo avessero aiutato a maturare. Il Cavaliere raccontò a Walker quello che era successo a Par e a Coll, di come si erano uniti a Padishar Creel e al Movimento, del loro viaggio a Tyrsis e dei tentativi per ricuperare la Spada di Shannara dall'Abisso, delle loro battaglie contro gli Ombrati, della loro separazione e della fuga che li aveva divisi. Disse a Walker dell'assalto della Federazione alla Sporgenza, del tradimento di Teel, della sua morte e di quella di Steff, e della fuga dei fuorilegge a nord.

<<Ci ha traditi tutti>> dichiarò Morgan alla fine del suo racconto. <<Ha denunciato la Nonna e la Zia a Culhaven, i Nani che sapeva collaborare con la Resistenza, tutti. Deve aver denunciato anche Cogline.>>

Ma Walker non lo credeva. Gli Ombrati avevano saputo di Cogline e di Pietra del Focolare fin da quando Par alcuni mesi prima era stato rapito dalla valle degli Gnomi Ragno. Gli Ombrati avrebbero potuto rapire il vecchio in qualsiasi momento, ma fino a ora avevano deciso di non farlo. Prima di ucciderlo Rimmer Dall aveva detto a Cogline che il vecchio era l'ultimo a opporsi agli Ombrati, e questo significava che lo considerava una minaccia. Walker era preoccupato, più che dal modo con cui Rimmer Dall li aveva scovati, da ciò che aveva dichiarato, cioÈ che tutti gli eredi di Shannara erano morti. Chiaramente si era sbagliato su Walker, ma che ne era di Par e Wren e gli altri della stirpe di Shannara, inviati dall'ombra di Allanon alla ricerca di quelle cose perdute e scomparse che avrebbero potuto salvare le Quattro Terre? Rimmer Dall si era sbagliato anche su di loro oppure avevano tutti subìto il destino di Cogline? Non aveva modo di scoprire la verità e tenne per sé i pro-pri pensieri. Non c'era ragione di parlarne a Morgan Leah, che stava già lottando con le conseguenze della sua decisione di seguire Viridiana.

<<So che non dovrei essere qui>> confidò a Walker un pomeriggio. Seduti all'ombra di una vecchia quercia, ascoltavano il cinguettio degli uccelli che svolazzavano sopra le loro teste. <<Ho mantenuto la parola che diedi a Steff e ho salvato Nonna Elise e zia Jilt. Ma cosa dire della mia promessa a Par e Coll di proteggerli? Non dovrei essere qui; dovrei tornare a Tyrsis per cercarli!>>

Ma Walker disse: <<No, Cavaliere, non dovresti. A cosa servirebbe trovarli? Di quale aiuto potresti essere contro gli Ombrati?

Qui hai un compito ben più importante da portare avanti, qui sei necessario, se quanto afferma Viridiana È vero. Inoltre potresti trovare il modo di restituire la magia alla tua spada, proprio come io potrei trovare il modo di risanare il mio braccio. Esili speranze per quelli tra noi che posseggono una mente pragmatica, ma pur sempre speranze. Noi percepiamo il bisogno che lei ha di noi, Cavaliere, e le obbediamo; noi siamo le sue creature, non È forse vero? Non possiamo scacciare tali emozioni. Per il momento almeno, noi le apparteniamo>>.
Era giunto a credere ciò in seguito alla conversazione notturna con Viridiana, quando le aveva parlato della visione al Lago dello Spettro e del suo timore che si sarebbe avverata, vinto dalla forza di persuasione di lei che gli assicurava il contrario.
Del resto anche Morgan Leah era profondamente coinvolto, avvinto dalla sua bellezza che infuocava il suo desiderio, affascinato da lei in modo incomprensibile ma innegabile.
Ognuno di loro sentiva per Viridiana un'attrazione di tipo diverso. Un'attrazione fisica per Morgan, conquistato dal suo aspetto, dai suoi gesti, dagli squisiti lineamenti del volto e dalla sinuosità del corpo, dalla bellezza aggraziata che trascendeva qualsiasi cosa reale o immaginaria. Un'attrazione più spirituale per Walker, un senso di affinità nato dal possedere entrambi, per diritto di nascita, la magia, l'aver compreso come i pensieri e le azioni della fanciulla fossero guidati dalla magia stessa, una catena che li vincolava e di cui ogni anello rappresentava un'esperienza e un ragionamento affini, derivati dal fascino della magia che li accomunava. Più difficili da comprendere erano i motivi di Pe Ell. Lui si definiva un artista sia dell'attacco sia della ritirata, ma chiaramente era qualcosa di più. Che fosse estremamente pericoloso non era un mistero per nessuno, tuttavia non rivelava nulla di sé. Raramente parlava con loro, nemmeno con Viridiana, sebbene fosse attratto da lei quanto Walker e Morgan e la proteggesse con pari dedizione.
L'attrazione di Pe Ell era più simile a quella che un uomo prova per qualcosa di sua proprietà, che non a quella che si manifesta nei confronti dell'amata o di uno spirito affine. Sembrava subire il fascino di Viridiana come l'artista verso la propria opera, testimonianza della sua capacità creativa. Era un atteggiamento che Walker non riusciva a capire, poiché Pe Ell era stato condotto lì proprio come loro e non aveva fatto niente per plasmare Viridiana. E tuttavia intuiva che Pe Ell considerava la fanciulla una cosa sua e che, quando fosse giunto il momento, avrebbe cercato di possederla.
I giorni della settimana si snodarono lentamente fino a quando Viridiana decise che Walker era di nuovo in grado di viaggiare. I quattro si misero in cammino lasciandosi alle spalle Pietra del Focolare. A piedi - poiché il percorso non permetteva altrimenti - si diressero a nord attraverso Terrabuia e le foreste dell'Anar, lungo il crinale occidentale del Gruppo del Toffer fino al Rabb che attraversarono dove le acque si restringevano, e poi ancora avanti fino ai Charnal. Procedevano

lentamente in mezzo a fitte foreste, brughiere e cespugli, burroni
e creste scoscese, continuamente costretti a cambiare direzione
alla ricerca di passaggi più agevoli. Il tempo era mite, le
giornate limpide e soleggiate con lievi brezze nell'imminenza
dell'estate; lo scorrere delle ore, lente e pigre, rendeva ogni
giorno piacevolmente lungo. Pur così a nord la terra era malata,
anche se non gravemente come al centro delle Quattro Terre;
odori e sapori, paesaggi e suoni, erano quasi tutti nuovi e
fragranti e incontaminati. I ruscelli erano limpidi, le foreste
verdi, la vita ancora intatta, non alterata dal morbo oscuro
con cui gli Ombrati minacciavano di infettare ogni cosa.
Di notte si accampavano in radure boscose presso laghetti o
ruscelli che offrivano acqua fresca e pesci per il loro sostentamento.
Di quando in quando gli uomini chiacchieravano, perfino
Pe Ell si univa ai loro discorsi. Era Viridiana a starsene
isolata: quando sostavano per la notte si teneva in disparte, tenendosi
nell'ombra, lontano dalla luce del fuoco e dalla presenza
degli altri tre. Non che li disdegnasse o si nascondesse;
aveva bisogno di solitudine. L'invisibile barriera da lei imposta
venne eretta fin dalla prima notte, e non fu più abbandonata.
I tre che aveva condotto con sé non facevano domande,
la guardavano, poi si osservavano l'un l'altro furtivi, aspettando...
Quando nulla accadde, lo stare insieme a causa della
forzata separazione da lei, li spinse ad allentare le difese, a
parlare. Morgan avrebbe parlato in ogni caso, un giovane
aperto e fiducioso che godeva dei discorsi e della compagnia
degli altri. Per Walker e Pe Ell era diverso, entrambi diffidenti
e circospetti per natura ed esperienza. Le conversazioni sovente
si trasformavano in schermaglie in cui i due tentavano di
scoprire i reciproci segreti, attenti a non rivelare niente di sé.
Si servivano delle parole come di una cortina fumogena per celare
ciò che aveva realmente importanza.
Tutti e tre di tanto in tanto facevano congetture su dove erano
diretti e su cosa avrebbero fatto una volta raggiunta la meta.
Ma queste conversazioni terminavano in fretta. Nessuno
voleva parlare della propria magia, sebbene Walker e Morgan
sapessero qualcosa dei loro rispettivi poteri; nessuno proponeva
un piano per il ricupero del talismano. Duellavano tra loro
come spadaccini, sondando forze e debolezze, simulando finte
con domande e suggerimenti, cercando di scoprire da dove
traevano la loro forza. Walker e Pe Ell fecero pochi progressi
nei confronti l'uno dell'altro, e anche se fu presto chiaro che
la presenza di Morgan dipendeva dalla magia contenuta nella
Spada di Leah, non si apprese nulla di interessante sull'arma
spezzata. Pe Ell in particolare rivolse domande su quello che
la Spada di Leah poteva fare, quali materiali riusciva a trafiggere,
e quanto grande fosse il suo potere. Morgan fece sfoggio
del suo notevole talento dando risposte affascinanti ma confuse,
facendo credere che la magia della spada fosse pressoché
nulla. Alla fine Pe Ell lo lasciò in pace.
Al termine della prima settimana giunsero a nord dell'Anar

Superiore fino alle colline che conducevano ai Charnal, dove per giorni e giorni viaggiarono, sempre all'ombra delle montagne, proseguendo in direzione nordest verso il Tiderace. Ormai erano penetrati in terre a loro sconosciute. Né Morgan né Pe Ell si erano mai spinti a nord dell'Anar Superiore, né Walker era andato oltre le regioni inferiori dei Charnal. In ogni caso, era Viridiana a condurli, in apparenza indifferente al fatto che conosceva ancora meno di loro il territorio che stavano attraversando, come guidata da una voce interiore che i tre uomini non potevano sentire, un impulso che non potevano provare. Ammise che non sapeva esattamente dove stava andando, che il suo intuito per ora le era sufficiente, ma che, quando avrebbero dovuto attraversare i Charnal, allora si sarebbe sentita persa perché le montagne erano impenetrabili per lei. Per trovare Eldwist, oltre i Charnal, avrebbero dovuto aiutarla anche loro.

<<Puoi usare la magia per questo, vero, Walker?>> lo stuzzicò Pe Ell quando la fanciulla terminò di parlare, ma Walker si limitò a sorridere chiedendosi mentalmente se l'avesse davvero.

La pioggia li colse alla fine della seconda settimana e li seguì implacabile fino alla terza, inzuppando il terreno, le provviste, gli indumenti e i loro animi. Le nubi si ammassarono sopra di loro impigliandosi nelle cime delle montagne, inesorabili, scure e impenetrabili. Il rimbombo dei tuoni e il bagliore dei lampi contro le pareti rocciose facevano pensare a giganti che giocavano alle ombre cinesi. Pochi erano i viaggiatori che si spingevano così a nord, quasi tutti Troll. Pochi parlavano e pochissimi offrivano informazioni utili. Numerosi passi che conducevano attraverso le montagne si trovavano a un giorno o due di cammino, e tutti si diramavano da una città lassù sulle colline, chiamata Rampling Steep. Alcuni valichi conducevano a est fino al Tiderace. Ma no, nessuno aveva mai sentito parlare di Eldwist.

<<Chissà se davvero esiste>> borbottò Pe Ell, mantenendo il suo ruolo di agitatore, il volto affilato distorto da un sorriso freddo, vuoto, senza allegria. <<Chissà!>>

Quella notte, a due giorni dal termine della terza settimana di viaggio, affrontò l'argomento in modo tale da non lasciare dubbi sui suoi sentimenti. La pioggia continuava a cadere avvolgendo tutto in una nebbia grigia che raggelava e intorpidiva i sensi e rendeva irascibili.

<<La città, Rampling Steep>> cominciò, il tono tagliente, nel crepuscolo immoto, <<È da lì, vero, che non abbiamo più idea di dove andare?>> Rivolse la domanda a Viridiana, che non rispose.

<<Dopo di che siamo persi; È una sensazione che non mi piace. Forse È giunto il momento di parlare di tutta la faccenda.>>

<<Cosa vorresti sapere, Pe Ell?>> chiese la fanciulla, calma, impassibile.

<<Non ci hai detto abbastanza di quello che ci aspetta>> rispose.

<<Penso che dovresti farlo. Adesso.>>

Lei scosse il capo. <<Tu esigi risposte che non posso darti,

che anch'io sto cercando.>>
<<Non ti credo>> replicò lui, scuotendo la testa con enfasi, la voce bassa, dura. Morgan Leah lo fissava con malcelata irritazione e Walker Boh si levò in piedi. <<Conosco abbastanza la gente, anche quelli che possiedono la magia come te, e capisco quando sono completamente sinceri e quando invece mi nascondono qualcosa. Tu nascondi qualcosa. Ma ti conviene parlare.>>
<<Altrimenti tornerai sui tuoi passi?>> lo sfidò Morgan con asprezza.
Pe Ell lo guardò, il viso privo di espressione.
<<Perché non lo fai, Pe Ell? Perché?>>
Pe Ell si alzò, gli occhi vacui, apparentemente indifferenti.
Anche Morgan si alzò. Ma Viridiana fece un passo avanti mettendosi in mezzo a loro, separandoli come per caso, in modo da trovarsi faccia a faccia con Pe Ell. Lo fronteggiò, piccola e vulnerabile, i capelli argentei ondeggianti mentre alzava il volto verso di lui. Pe Ell la guardò torvo come se si sentisse minacciato e fosse sul punto di assalirla. Flessuoso al pari di una frusta, i muscoli tesi, si piegò all'indietro simile a un serpente. Lei non si mosse, né verso di lui, né indietro, e la tensione lentamente lo abbandonò.
<<Devi fidarti di me>> gli sussurrò dolcemente, rivolgendosi a lui come se fosse l'unico altro essere al mondo, tenendolo incatenato con la forza della sua voce, l'intensità dei suoi occhi neri, la vicinanza del suo corpo. <<Quello che c'È da sapere su Uhl Belk ed Eldwist l'ho detto. Quello che c'È da sapere sulla Pietra Nera l'ho detto. Per lo meno tutto ciò che mi È dato di sapere. E' vero, ci sono cose che non ti rivelo come ci sono cose che tu non riveli a me. Così È per tutte le creature viventi, Pe Ell. Non puoi invidiarmi i miei segreti quando tu hai i tuoi. Quello che tengo per me non può danneggiarti. Non posso fare di meglio.>>
L'uomo magro la fissava senza parlare, tutti i pensieri ben celati dietro uno sguardo impenetrabile.
<<Quando raggiungeremo Rampling Steep, cercheremo aiuto per trovare la strada>> proseguì Viridiana, la voce poco più che un sussurro, ma limpida, chiara e sicura. <<Qualcuno saprà di Eldwist e ci indicherà il cammino.>>
Sorprendendo Walker e Morgan Leah, Pe Ell annuì e si allontanò. Quella notte non parlò più, a nessuno. Sembrava del tutto dimentico della loro presenza.
Il giorno seguente giunsero a un'ampia strada che si addentrava verso oriente nelle colline. La seguirono. Si snodava come un serpente nella luce, piombando nell'ombra quando il sole sparì dietro i picchi dei Charnal. Scesa la notte si accamparono sotto le stelle, il cielo limpido per la prima volta dopo molti giorni. Parlarono piano, consumando la cena nell'atmosfera di vago sollievo che si era creata con il cessare delle piogge. Nessuno fece cenno agli avvenimenti della notte precedente. Pe Ell sembrava soddisfatto di quello che Viridiana gli aveva

detto, per poco che fosse. Dipendeva dal modo in cui gli aveva parlato, il modo in cui esercitava la sua magia per disperdere i sospetti, la collera.

Si misero di nuovo in cammino al sorgere del sole, viaggiando ancora verso nordest, nell'alba luminosa e tiepida. Nel tardo pomeriggio si erano addentrati sulle colline, quasi ai piedi delle montagne. Al tramonto raggiunsero la città di Rampling Steep.

La luce era quasi scomparsa, un debole chiarore filtrava da dietro le montagne a occidente sfumando l'orizzonte d'oro e d'argento. Rampling Steep era accovacciata in una pozza oscura di ombre, dentro una conca poco profonda ai piedi dei picchi dove gli alberi cominciavano a diradarsi, piccoli gruppi isolati tra le fenditure delle rocce. La città era un ammasso di squallidi edifici, case decrepite con fondamenta di pietra, muri e tetti di legno, finestre e porte chiuse e sbarrate come gli occhi di un bambino spaventato. Quasi tutti gli edifici incombevano su entrambi i lati dell'unica strada che la percorreva; soltanto un gruppo di catapecchie e capanni si ergevano sparsi sul fianco della montagna, come sentinelle indifferenti messe a guardia della città. Tutto aveva un disperato bisogno di restauri e riparazioni. Dai muri pendevano assi rotte e staccate, le assicelle dei tetti erano scivolate via, i portici avevano ceduto assumendo un aspetto deforme. Lame di luce filtravano da crepe e fenditure. Carri trainati dai cavalli si fermavano presso le case, una più cadente dell'altra, mentre figure a due gambe si muovevano nell'ombra simili a spettri.

Man mano che si avvicinavano, Walker vide che le figure erano in gran parte Troll, grandi sagome possenti nella luce del crepuscolo, i volti legnosi, privi di espressione. Alcuni lanciarono uno sguardo in direzione dei quattro mentre percorrevano la strada, ma nessuno si prese la briga di parlare o di dare un'altra occhiata. Il rumore di voci giunse alle loro orecchie, grugniti e borbottii e risate privi di significato, che i muri vecchi e cadenti non riuscivano a contenere. Malgrado le chiacchiere e le risate e il movimento di uomini, Rampling Steep era avviluppata in un'atmosfera di vuoto, come se da molto tempo fosse stata abbandonata dai vivi.

Viridiana li condusse su per la strada senza sostare, senza guardare né a destra né a sinistra; sicura di sé come dall'inizio. Morgan la seguiva, un passo indietro, guardingo, protettivo anche se probabilmente non ce n'era alcun bisogno. Pe Ell si era allontanato sulla destra. Walker rimaneva in coda.

Nel centro di Rampling Steep si trovavano una sfilza di taverne affollate di gente. Musica, uomini dall'aspetto spavaldo che uscivano barcollando, passando dalla luce all'ombra in un'anonimità senza volto. Poche donne, dallo sguardo stanco, duro. Rampling Steep appariva un punto d'arrivo, e non di partenza.

Viridiana li condusse nella prima bettola dove chiese all'oste

se conosceva qualcuno che potesse guidarli attraverso le montagne fino a Eldwist. Lo chiese in tono naturale, indifferente, ignara, forse solo apparentemente, dello scompiglio suscitato dalla sua presenza, degli sguardi rivolti nella sua direzione, della cupa bramosia che si celava dietro molti degli occhi fissi su di lei. Ma forse, pensò Walker osservandola, non aveva alcuna importanza per lei. Nessuno cercò di accostarla né di minacciarla. Morgan stava protettivo dietro di lei, sfidando quel branco ostile e rapace - come se un uomo solo avesse potuto fermare quella masnada - ma non fu il Cavaliere a scoraggiarli, né Walker, né il minaccioso Pe Ell. Fu la fanciulla che, meravigliosa creatura, appariva come un miraggio destinato a svanire se ci si avvicinava troppo. Gli uomini, una luce selvaggia negli occhi, facevano cerchio, increduli, incerti se credere a ciò che vedevano, ma restii ad accertarsene con mano.

Alla prima taverna non ottennero alcuna informazione; passarono alla successiva. Nessuno li seguì. Il locale era come il primo, soltanto più piccolo, più soffocante, il fumo delle pipe e l'odore degli uomini più acre, più intenso. Una folla di Troll, Gnomi, Nani e Uomini di Rampling Steep, che bevevano e parlavano insieme come se fosse nell'ordine naturale delle cose, come se quanto stava succedendo nel resto delle Quattro Terre non li riguardasse. Walker scrutò i volti, spassionatamente, e quando questi non gli rivelarono nulla, osservò gli occhi nei quali lesse reticenza, terrore; volti e occhi di uomini che conducevano la loro esistenza nella fatica e nell'amarezza, ignorandole, perché altrimenti non avrebbero potuto sopravvivere. Alcuni apparivano pericolosi, altri perfino disperati.

Ma anche a Rampling Steep, come quasi ovunque nel mondo, esisteva una sorta di ordine precostituito e ben poco riusciva a turbare la vita quotidiana del villaggio. Stranieri andavano e venivano, alcuni eccezionali come Viridiana, ma la vita continuava. Viridiana era una stella cadente - se ti capitava di scorgerne una potevi dirti fortunato, ma non cambiavi la tua vita per questo.

Entrarono in una terza bettola e poi in una quarta. In ciascuna le risposte alle domande di Viridiana erano le stesse. Nessuno sapeva niente di Eldwist o di Uhl Belk e nessuno voleva saperlo. Le taverne lungo la strada erano otto, più o meno, e quasi tutte offrivano letti al piano di sopra e provviste da dispense nel retro, alcune fungevano da spaccio o per baratti.

Rampling Steep era l'unica città che si incontrava dopo giorni di viaggio, dopo aver costeggiato la parte inferiore dei Charnal ed era situata alla confluenza delle piste provenienti dalle montagne, vedeva un andirivieni ininterrotto, per lo più di mercanti e cacciatori. Ogni taverna era affollata, per la maggior parte da viaggiatori di passaggio, ma anche da abitanti locali provenienti o diretti da qualche altra parte. Si parlava di tutto, di affari e di politica, di viaggi avventurosi e di meraviglie viste, della gente e dei luoghi delle Quattro Terre. Walker ascoltava senza darlo a vedere, sicuro che Pe Ell facesse altrettanto.

Alla quinta bettola - Walker non notò nemmeno il nome - finalmente ottennero la risposta alle loro domande. L'oste era un tipo grosso, rubizzo, il volto segnato da cicatrici, il sorriso pronto. Scrutò Viridiana in modo che perfino Walker giudicò imbarazzante. Poi propose che la ragazza prendesse una stanza nella sua taverna per alcuni giorni, tanto per vedere se le sarebbe piaciuto fermarsi. Morgan Leah si fece allora avanti, gli occhi infuocati, ma Viridiana gli si parò dinanzi con una lieve mossa del corpo, e sfidando lo sguardo spavaldo dell'oste, gli rispose che non le interessava. Questi non insistette. Invece, con stupore di tutti, nonostante il rifiuto, la informò che l'uomo che lei cercava si trovava alla locanda del Gatto Scuoiato in fondo alla strada. Si chiamava Horner Dees. Uscirono di nuovo nella notte, lasciando l'oste incerto, stupito di quello che aveva appena detto, lo sguardo incredulo. Viridiana possedeva quel dono, parte integrante della sua magia. Otteneva ciò che voleva da una persona prima che questa se ne rendesse conto. Il suo interlocutore metteva a nudo la propria anima come non avrebbe mai voluto, desiderando soltanto di farle piacere. In fondo È ciò che una bella donna ottiene da un uomo, ma nel caso di Viridiana era qualcosa di più della bellezza a disarmare. Era la sua intima essenza, entità della natura che trascendeva le sembianze umane, incarnazione della magia che, nel pensiero di Walker, era il riflesso del padre. Lui conosceva le storie sul Re del Fiume Argento. Chi lo incontrava, diceva spontaneamente quello che il Re voleva sapere, senza celargli niente. La sua sola presenza faceva nascere il desiderio di aprire il proprio cuore. Walker aveva osservato come Morgan Leah e Pe Ell e gli uomini delle taverne le rispondevano. E anche lui. Senza dubbio era figlia di suo padre.

Trovarono la locanda del Gatto Scuoiato in fondo alla città, nascosta nell'ombra di parecchi noci antichi e maestosi. Un grande edificio cadente che scricchiolava e cigolava al minimo movimento degli uomini e delle donne all'interno e che sembrava stare in piedi per pura ostinazione. Affollata come le altre, era però più spaziosa e grazie a nicchie e scomparti aveva meno l'aspetto di un capannone. Le luci erano disseminate come amici lontani che ti venivano incontro dalla tetra oscurità, gli avventori sparpagliati in gruppetti al bancone e attorno ai lunghi tavoli e panche. Teste si voltarono al loro ingresso come nelle altre bettole, e gli sguardi si puntarono su di loro. Viridiana si mosse alla ricerca dell'oste, che l'ascoltò facendo poi segno verso il fondo della stanza. Un uomo era seduto a un tavolo, solo in una nicchia buia, chino in avanti, senza volto, lontano dalla luce e dalla folla.

I quattro si fermarono dinanzi a lui.

<<Horner Dees>> disse Viridiana con la sua voce suadente.

Due enormi mani allontanarono lentamente il boccale di birra dalla bocca barbuta posandolo sulla superficie del tavolo. Una grossa testa arruffata si levò verso di loro. L'uomo era gigantesco, un vecchio orso, grande e grosso, con tanti anni

alle spalle, coperto di peli, sugli avambracci, sul dorso delle mani, sulla gola e sul petto, sulla testa e sul viso, solo il naso e gli occhi erano visibili. Impossibile indovinarne l'età. I capelli grigio argento, la pelle rugosa, scura e chiazzata, le dita nodose e contorte come vecchie radici.
<<Può essere>> un bieco grugnito uscì come dalla caverna di qualche gigante. Gli occhi erano inchiodati sulla ragazza.
<<Il mio nome È Viridiana>> disse lei. <<Questi sono i miei compagni. Siamo alla ricerca di un luogo chiamato Eldwist e di un uomo, Uhl Belk. Ci hanno detto che tu conosci entrambi.>>
<<Ti hanno detto una menzogna.>>
<<Ci puoi condurre lì?>> chiese lei, ignorando la risposta.
<<Ho appena detto...>>
<<Puoi condurci lì?>> ripeté.
L'omone la fissò senza parlare, senza muoversi, il volto privo di espressione. Come un'enorme roccia immobile, sopravvissuta a secoli di intemperie ed erosioni, di fronte a una brezza passeggera. <<Chi sei?>> chiese alla fine. <<Chi, a parte il nome?>>
Viridiana non esitò. <<Sono la figlia del Re del Fiume Argento. Ne hai sentito parlare, Horner Dees?>>
L'altro annuì lentamente. <<Sì. Ne ho sentito parlare. E può essere che tu sia chi dici di essere. E può essere che io sia chi tu credi. Forse so perfino di Eldwist e di Uhl Belk. Forse sono l'unico... l'unico ancora in vita che possa parlartene. Forse posso addirittura fare quanto mi chiedi, forse posso condurti lì. Ma non ne vedo la ragione. Siedi.>>
Indicò alcune sedie vuote, e i quattro si sedettero, dall'altra parte del tavolo. Lui li guardò, a uno a uno, poi posò di nuovo lo sguardo sulla fanciulla. <<Mi sembra che sappiate il fatto vostro. Perché mai vorreste trovare Uhl Belk?>>
Gli occhi neri di Viridiana lo fissavano impenetrabili, intensi.
<<Uhl Belk ha rubato qualcosa che non gli appartiene. Deve restituirlo.>>
Horner Dees sbuffò con disprezzo. <<Hai intenzione di rubarlo a tua volta, immagino. O gli chiederai semplicemente di restituirlo? Sai qualcosa di Uhl Belk? Io sì.>>
<<Ha rubato un talismano ai Druidi.>>
Dees esitò. Il suo volto barbuto si contorse come se stesse masticando qualcosa. <<Ragazza, chi entra a Eldwist, non ritorna. Nessuno, tranne me. E io ho avuto fortuna. Ci sono cose cui non puoi opporti. Belk È un essere antico, proviene da un'altra era, signore del male e di oscura magia. Non riuscirai mai a prendergli qualcosa, né lui te la restituirà.>>
<<Quelli che sono con me sono più forti di Uhl Belk>> esclamò Viridiana. <<Anche loro possiedono la magia e la loro vincerà la sua. Questi tre uomini>> e li nominò a uno a uno, <<trionferanno.>>
Mentre Viridiana pronunciava il loro nome, Dees spostò gli occhi dall'uno all'altro, sfiorandone i volti con lo sguardo, indugiando una sola volta, per un attimo così fuggevole che

Walker quasi non se ne accorse, su Pe Ell.
Poi disse: <<Questi sono soltanto uomini. Uhl Belk È qualcosa di più. Non potete ucciderlo come un comune mortale. Forse non riuscirete nemmeno a trovarlo. Ma lui saprà trovare voi e allora sarà troppo tardi>>. Schioccò le dita e si appoggiò allo schienale.
Viridiana lo osservò per un attimo, poi, d'impulso, allungò la mano a sfiorare la superficie di legno del tavolo. All'istante una scheggia si levò incurvandosi in un esile stelo che si coprì di foglie e poi di minuscole campanule. Il sorriso di Viridiana apparve magico quanto il suo tocco. <<Mostraci il cammino per Eldwist, Horner Dees>> disse.
Il vecchio si inumidì le labbra. <<Ci vorranno ben più dei fiori per sconfiggere Belk.>>
<<Forse no>> sussurrò la fanciulla, e Walker provò la sensazione che per un attimo fosse come scomparsa in un'altra dimensione. <<Non vuoi venire con noi per vedere con i tuoi occhi?>>
Dees scosse la testa. <<Non sono diventato vecchio commettendo questo genere di sciocchezze>> rispose. Meditò alcuni minuti e poi si sporse di nuovo in avanti. <<Fu dieci anni fa che andai a Eldwist. L'avevo scoperta qualche tempo prima, ma sapevo che era pericolosa e non avevo nessuna intenzione di arrivarci da solo. Comunque continuavo a pensarci, a chiedermi cosa mai contenesse, poiché scoprire cose È il mio mestiere. Ho fatto la Guida, il soldato, il cacciatore, insomma tutti mestieri in cui si devono scoprire delle cose. E così continuavo a pensare a Eldwist, a quello che avevo visto, a tutti quei vecchi edifici, a tutta quella pietra, ovunque cadesse lo sguardo. Finalmente vi ritornai, perché non sopportavo di non saperne di più. Portai con me una dozzina di uomini: poi dicono che il tredici È un numero fortunato! In un luogo così misterioso e così antico avremmo sicuramente trovato qualcosa di valore, così pensavamo. Sapevamo il nome di quel luogo; si sono diffuse tante leggende, nella terra lassù dall'altra parte delle montagne, dove alcuni di noi erano stati. I Troll la conoscono. E' una penisola - una stretta striscia di terra, tutta roccia, che sporge nel mezzo del Tiderace. Partimmo un mattino, tutti e tredici. Pieni di vita e di energia. All'alba del giorno seguente, dodici erano morti, e io stavo scappando come un cervo terrorizzato!>>
Curvò le spalle. <<Non dovete andarci>> disse. <<Non dovete avere niente a che fare con Eldwist e Uhl Belk.>>
Si portò il boccale alle labbra, lo vuotò d'un fiato, e lo sbatté sul tavolo di proposito. Il rumore richiamò l'oste che subito apparve con un altro boccale in mano, dileguandosi altrettanto velocemente. Dees non lo guardò, gli occhi sempre inchiodati su Viridiana. Era quasi mezzanotte, ma pochi avventori se n'erano andati. Erano lì dal tramonto, alcuni da ancora prima, le chiacchiere ormai confuse, inarticolate, l'atteggiamento più rilassato. Avevano perso ogni contatto con il tempo, dimenticato per un po' lotte e disavventure, reietti che si nascondevano

dietro l'ubriachezza indugiando in compagnia di gente come loro. Dees non era uno di loro; Walker Boh sospettava che non lo sarebbe mai stato.
Viridiana si alzò. <<Horner Dees>> disse, pronunciando il nome come se lo stesse valutando, una ragazzina che provava l'identità di un vecchio. <<Se non farai niente, Uhl Belk ti verrà a cercare.>>
Per la prima volta, Dees apparve turbato.
<<Con il tempo, verrà>> proseguì Viridiana, la voce al contempo dolce e triste. <<Egli estende il suo regno oltre gli antichi confini, sempre più rapido man mano che il tempo passa. Se non sarà fermato, se il suo potere non verrà soggiogato, prima o poi ti raggiungerà.>>
<<Sarò morto per allora>> disse il vecchio, senza convinzione.
Viridiana sorrise, di nuovo magica, creatura perfetta e meravigliosa.
<<Esistono misteri che non risolverai mai, perché non ne avrai la possibilità>> disse. <<Ma il mistero di Uhl Belk non sarà tra questi. Tu sei un uomo che ha passato la vita a scoprire cose. Vorresti fermarti ora? Come farai a sapere chi di noi ha ragione su Uhl Belk se non verrai con noi? Mostrami il cammino fino a Eldwist. Affronta questo viaggio.>>
Dees rimase in silenzio a lungo, pensieroso. Quindi disse: <<Vorrei credere che quel mostro può essere distrutto...>>. Scosse il capo. <<Non so.>>
<<Ne hai bisogno?>> chiese la fanciulla dolcemente.
Dees aggrottò la fronte, sorrise, un ampio sorriso sdentato che gli increspò il volto. <<Non ne ho mai avuto>> disse ridendo. Il sorriso scomparve. <<Si tratta di un viaggio arduo, non di una passeggiata dall'altra parte della strada. I valichi sono difficili in ogni momento dell'anno e una volta superati, siamo soli, senza aiuto. Soltanto i Troll, e a loro non importa proprio nulla degli estranei. Nessun aiuto, soltanto noi. A dire il vero, nessuno di voi mi sembra abbastanza forte da affrontare un viaggio del genere.>>
<<Siamo più forti di quanto credi>> dichiarò Morgan Leah con voce tranquilla.
Dees lo squadrò con occhio critico. <<Dovreste esserlo>> esclamò. <<Molto più forti.>> Sospirò. <<Bene, bene. Guarda un po'. Una vecchia carcassa come me, che deve ritornare di nuovo ai confini del mondo.>> Sghignazzò volgendo lo sguardo su Viridiana. <<Non c'È che dire, tu ottieni quello che vuoi. Sai convincere una noce a venire fuori dal guscio. Anche una noce vecchia e dura come me. Bene, bene.>>
Si alzò spingendo indietro la sedia. In piedi era ancora più imponente, un muro pieno di crepe e fenditure che rifiuta di cadere dopo anni e anni di tempo inclemente. Stava dinanzi a loro, ricurvo e grigio, le grosse braccia penzoloni, gli occhi socchiusi come per una luce improvvisa.
<<D'accordo. Vi ci condurrò>> annunciò, sporgendosi in avanti per dare maggiore forza alla sua decisione, la voce bassa e controllata. <<Vi porterò perché È vero che non ho visto

tutto né ottenuto tutte le risposte e cos'È mai la vita se non una ricerca continua - anche se non credo che cercare sarà sufficiente. Vediamoci all'alba e vi darò una lista delle cose di cui avrete bisogno e vi dirò dove trovarle. Voi vi occupate dell'equipaggiamento, e io dell'organizzazione. Faremo un tentativo. Chissà? Magari qualcuno di noi riuscirà perfino a tornare indietro.>>

Fece una pausa, li guardò come se li vedesse per la prima volta e con un accenno di risata nella voce concluse: <<Che bello scherzo se davvero la vostra magia fosse più forte di quella di Uhl Belk!>>.

Sgusciò faticosamente da dietro il tavolo, attraversò la stanza con passo strascicato, uscì dalla porta e scomparve nella notte.

13

Horner Dees mantenne la parola e il mattino seguente si presentò all'alba, pronto a dirigere i preparativi per il viaggio che li avrebbe condotti, attraverso i Charnal, a Eldwist. Davanti alla locanda dove avevano trascorso la notte - una catapecchia cigolante a due piani che in tempi passati era stata prima un'abitazione, poi una bottega - e senza prendersi la briga di informarli di come li avesse scovati, porse loro una lista di provviste e di indicazioni su dove trovarle. Più arruffato e scontroso della sera precedente, più largo della porta che gli stava di fronte, ricurvo come un cespuglio fradicio. Diede le sue istruzioni borbottando e brontolando, come qualcuno che ha bevuto troppo. Pe Ell lo giudicò uno spregevole ubriacone, Morgan Leah un vecchio sgradevole. Ma, ubbidienti ai desideri di Viridiana, accettarono le sue istruzioni senza una parola. Horner Dees era più di quello che appariva. Walker Boh scorse qualcosa di diverso. Tanto per cominciare, la sera precedente, dopo che Dees se n'era andato, aveva preso Viridiana in disparte esprimendole la sua preoccupazione. Forse non era l'uomo che cercavano. Dopo tutto, cosa sapevano di Dees a parte quello che lui stesso aveva confidato? Forse era davvero andato a Eldwist. Comunque, ben dieci anni prima. Forse aveva dimenticato la strada. Forse ricordava quel tanto che bastava a farli perdere, senza speranza. Ma Viridiana l'aveva rassicurato in quel modo tutto suo: si trattava proprio dell'uomo che faceva al caso loro. Adesso, ascoltando la vecchia Guida! era propenso a dar ragione alla fanciulla. Ai suoi tempi Walker aveva viaggiato molto e sapeva assai bene quale sorta di equipaggiamento fosse necessario. Era evidente che lo sapeva anche Dees. Malgrado i modi scostanti e l'aspetto incartapecorito, Horner Dees sapeva il fatto suo.

Il tempo per i preparativi volò via. Walker, Morgan e Pe Ell radunarono vettovaglie, l'occorrente per dormire, tende, corde, attrezzi per scalare, utensili da cucina, indumenti e il necessario

per la sopravvivenza: tutte cose indicate da Dees. Lo
stesso Dees si era occupato degli animali da soma: muli ispidi
in grado di trasportare carichi pesanti e di affrontare le intemperie
di montagna. Portarono tutto in una vecchia stalla all'estremità
nord di Rampling Steep, che Dees usava come officina
e abitazione. Lui viveva nello sgabuzzino dei finimenti dove
si rifugiava quando non era occupato a dare ordini o a controllare
che li eseguissero.
Viridiana era ancora più solitaria. Chissà dove andava a rintanarsi,
tutta sola, lontano da loro? Sembrava lasciarsi trasportare
come una nuvola vagante, un'ombra evanescente.
Forse passeggiava nei boschi attorno al villaggio, sentendosi
più a suo agio immersa nella natura. Forse si nascondeva semplicemente
da qualche parte. Comunque, spariva in maniera
totale, assoluta, come il sole al termine del giorno, e tutti ne
sentivano la mancanza nello stesso modo. E al suo ritorno venivano
di nuovo avvolti dal suo calore. Parlava loro ogni giorno,
sempre separatamente, mai a tutti insieme. Offriva loro
qualcosa di sé, qualche piccolo cenno di conforto che non riuscivano
a definire ma nemmeno a fraintendere. Se si fosse
trattato di qualcun altro, l'avrebbero sospettata di prendersi
gioco di loro. Ma lei era Viridiana, la figlia del Re del Fiume
Argento e nella sua vita non c'era il tempo, né il desiderio, né
il bisogno di scherzare. Lei trascendeva un comportamento del
genere, e pur non comprendendola appieno e sentendo che
forse non l'avrebbero capita mai, erano convinti che inganno
e tradimento le fossero sconosciuti. Con la sua sola presenza li
teneva insieme, legati a lei, incapaci di volgerle le spalle. Creatura
ardente, emanava uno splendore irresistibile, magico, che
li affascinava e avvinceva come un arcobaleno. La cercavano
ovunque con lo sguardo. Aspettavano con ansia il suo apparire
e ogni volta ne rimanevano sedotti. Aspettavano che parlasse,
li toccasse, li sfiorasse con lo sguardo. Li irretiva nel vorti-
ce del suo essere e, ammaliati, non desideravano altro che continuare
così. Si spiavano, guardinghi come falchi, incerti sui
loro ruoli, sulla loro utilità, sui loro bisogni. Ognuno lottava
per apprendere qualcosa di lei che sarebbe stato soltanto suo e
misurava il tempo trascorso insieme alla fanciulla come se si
fosse trattato di polvere d'oro.
E tuttavia non erano esenti da dubbi e oscuri presentimenti.
Nei recessi dei loro animi continuavano a essere preoccupati -
della saggezza della sua scelta, della sua preveggenza riguardo
alla ricerca cui avevano accettato di partecipare e si chiedevano
se il desiderio di esserle accanto rappresentasse una ragione
sufficiente per proseguire.
Le elucubrazioni di Pe Ell erano le più fervide e profonde.
Si era messo in viaggio perché la fanciulla lo affascinava, perché
era diversa da quelle che gli era stato ordinato di uccidere,
perché voleva apprendere da lei il più possibile prima di usare
lo Stiehl, e anche perché voleva scoprire se il talismano di cui
tanto parlava, la Pietra Nera, era potente come lei affermava e

in questo caso se avrebbe potuto impossessarsene. Si era irritato quando lei aveva insistito perché l'impetuoso Cavaliere e l'uomo alto e pallido con un braccio solo si unissero a loro. Avrebbe preferito mettersi in viaggio con lei, loro due soli, perché in verità pensava di essere tutto quello di cui lei aveva bisogno. Comunque era rimasto zitto e paziente, convinto che gli altri non gli sarebbero stati d'intralcio.

Ma adesso si era aggiunto Horner Dees, e qualcosa in quel-l'uomo turbava Pe Ell. E pensare che sembrava solamente un vecchio sciocco. Forse cominciava a sentirsi minacciato da questa folla. Quante persone la fanciulla aveva ancora intenzione di aggiungere alla loro piccola spedizione? Tra poco sarebbe stato circondato da storpi, reietti, sbandati, nessuno meritevole dello sforzo che alla fine avrebbe dovuto comunque compiere per eliminarli. Pe Ell era un solitario, non amava i gruppi. E tuttavia la fanciulla si ostinava ad aumentare il loro numero, in nome di una missione vaga e indefinita. La sua magia sembrava non conoscere limiti; compiva azioni che nessuno poteva compiere, nemmeno lui. Era persuaso che nonostante quanto sosteneva Viridiana, la sua magia sarebbe stata in grado di condurli a Eldwist. Laggiù, le sarebbe bastato solo lui. Che bisogno c'era, dunque, di includere gli altri?

Due notti prima, quando ancora pioveva, Pe Ell l'aveva affrontata, frustrato e insoddisfatto, per obbligarla a dire la verità. Viridiana l'aveva preso in disparte, calmandolo, liberandolo da ogni desiderio di smascherarla. Perplesso per la facilità con cui lei l'aveva raggirato, aveva addirittura pensato che poteva essere più semplice ucciderla subito e farla finita. Ormai aveva scoperto lo scopo di Viridiana. Perché non seguire il consiglio di Rimmer Dall e concludere tutta la faccenda, dimenticando la Pietra Nera, e lasciando che questo branco di inetti ne andasse alla ricerca senza di lui? Ora invece era felice della sua decisione di aspettare. Ripensando alla presenza irritante di Dees e degli altri, cominciò a intravederne lo scopo.

Viridiana si serviva di loro come di un diversivo. Dopo tutto, quale utilità potevano avere? La forza di uno era racchiusa in una spada spezzata, quella dell'altro in un corpo mutilato. Miserabili magie di fronte a quella dello Stiehl. Non era lui l'assassino, il re dei sicari, il possessore della magia che poteva sconfiggere qualsiasi cosa? Ecco perché l'aveva condotto con sé. Lei non l'aveva mai ammesso, ma lui lo sapeva. Rimmer Dall aveva avuto torto a pensare che lei non l'avrebbe riconosciuto. Viridiana, grazie alla sua intuizione e preveggenza, aveva ravvisato la verità. Ecco perché l'aveva condotto con sé, perché l'aveva cercato prima di tutti gli altri. Aveva bisogno di lui per uccidere Belk; lui solo era in grado di farlo. Aveva bisogno della magia dello Stiehl. Gli altri, compreso Dees, non erano che legna secca da gettare nel fuoco. Alla fine sarebbe rimasto lui solo.

Morgan Leah, se Pe Ell si fosse preso la briga di domandarglielo, si sarebbe dimostrato d'accordo. Morgan Leah, il più

giovane e, malgrado l'atteggiamento spavaldo, il più insicuro. Più che un uomo adulto, ancora un ragazzo, cosa che ammetteva soltanto a se stesso. Aveva viaggiato meno degli altri e compiuto ancora meno imprese. Ignaro di molte cose, aveva trascorso quasi tutta la vita sugli Altipiani di Leah e nonostante avesse reso l'occupazione della sua patria sgradevole agli ufficiali della Federazione che cercavano di governarla, aveva realizzato poco altro degno di nota. Perdutamente innamorato di Viridiana, non aveva nulla da offrirle. La Spada di Leah, l'arma di cui lei aveva bisogno nella sua ricerca della Pietra Nera, il talismano la cui magia avrebbe sconfitto Uhl Belk, aveva perso la parte migliore dei suoi poteri infrangendosi contro le porte dell'Abisso scolpite con iscrizioni misteriose, diventando inutile, peggio, imprevedibile. Privato della sua arma, come avrebbe potuto esserle di aiuto? Forse Viridiana aveva ragione quando affermava che andando con lei avrebbe potuto riconquistare la magia della Spada. Ma se lei fosse stata in pericolo prima di allora? Nelle sue mani aveva soltanto una spada spezzata. E Walker Boh, senza un braccio, pareva meno temibile di un tempo, solo un uomo alla ricerca di se stesso. Horner Dees era vecchio e grigio. Soltanto Pe Ell, con la sua magia segreta e i suoi modi ambigui, pareva in grado di difendere la figlia del Re del Fiume Argento.

E tuttavia Morgan era deciso a proseguire. Il perché non gli era del tutto chiaro. Forse orgoglio, forse un ostinato rifiuto di arrendersi. Una vaga speranza di essere utile a quella misteriosa e mirabile fanciulla di cui si era innamorato, di proteggerla in qualche modo da future minacce, di trovare il modo di riconquistare la magia della Spada di Leah. Adempiva con cura e diligenza ai compiti prefissati da Horner Dees per equipaggiare la piccola spedizione per il viaggio a nord, mettendocela tutta, perfino più degli altri. Il pensiero rivolto costantemente a Viridiana, la mente un turbinio di immagini della fanciulla. Lei era un dono, lui lo sapeva. La possibilità di realizzare le sue speranze. Era qualcosa di più della sua bellezza, del suo aspetto, del suo tocco o del suo atteggiamento, o del fatto che l'aveva salvato dalle prigioni della Federazione o che aveva restituito i Giardini di Meade ai Nani di Culhaven. Era un'affinità, un vincolo impalpabile, diverso da quello che la legava agli altri. Presente quando lei parlava, quando lo chiamava per nome come non faceva con gli altri. Presente quando lo guardava. Qualcosa di incredibilmente prezioso.

Promise a se stesso che non l'avrebbe perso mai, qualsiasi cosa fosse, qualunque cosa accadesse. Divenne con sua sorpresa e perfino con gioia l'elemento più importante della sua vita. Anche Walker Boh si era aggrappato a qualcosa, non altrettanto facile da identificare. Come la risoluzione di Morgan di amare e quella di Pe Ell di uccidere, anche per lui esisteva un legame che lo vincolava a Viridiana. C'era quella misteriosa affinità, il condividere un potere magico che soltanto loro possedevano e grazie al quale leggevano nell'animo l'uno dell'altra.

Come il Cavaliere e l'assassino, anch'egli era persuaso che il suo rapporto con la fanciulla fosse unico e diverso, più personale e importante, più profondo e radicato. Non provava sentimenti d'amore come Morgan, né il desiderio di possederla come Pe Ell. Lui aveva soltanto bisogno di capirne la magia perché in questo modo sarebbe giunto a capire la propria.
Il dilemma stava nel decidere se questa fosse una buona idea oppure no. Non era sufficiente che il suo bisogno fosse irresistibile; le morti di Cogline e di Bisbiglio l'avevano reso tale.
Consapevole di dover comprendere la magia per distruggere gli Ombrati, era ancora pervaso dal timore al pensiero delle conseguenze che comportava tale conoscenza. La magia aveva un suo prezzo. Fin dal primo momento in cui aveva scoperto di possederla, ne era rimasto affascinato e spaventato nello stesso tempo, sospinto per tutta la vita in opposte direzioni dal timore e dalla brama di sapere. Era stato così quando suo padre gli aveva annunciato la sua eredità, quando aveva tentato, senza successo, di stabilire la sua dimora a Valle d'Ombra, quando Cogline gli aveva offerto di insegnargli a padroneggiare la magia e quando aveva appreso dell'esistenza della Pietra Nera dalla Storia dei Druidi e della missione affidatagli dall'ombra di Allanon. Era sempre stato così. E così era tuttora.
Aveva temuto per un certo tempo di aver perso del tutto la magia, distrutta dal veleno dell'Asphinx. Ma con la guarigione del braccio era tornata la comprensione di sé e con questa la consapevolezza che la magia era sopravvissuta. L'aveva messa alla prova durante il viaggio in tanti piccoli modi. Sapeva che era lì, ad esempio quando qualcosa dentro di lui reagiva alla presenza di Viridiana, al modo in cui lei usava la propria magia per incatenare a sé Morgan e Pe Ell e lo stesso Walker, alle emozioni che suscitava negli altri. Era lì anche nel modo in cui percepiva le cose. Aveva colto l'esitazione nello sguardo di Horner Dees rivolto a Pe Ell - l'ombra di un vago riconoscimento. Percepiva l'interazione esistente tra i componenti della banda e Viridiana, i sentimenti celati dietro gli sguardi e le parole. Possedeva intuito, capacità di penetrazione e, in alcuni casi, di preveggenza. Ormai non sussistevano dubbi. La magia esisteva ancora. Eppure si era indebolita, non era più l'arma formidabile di un tempo e questo offriva a Walker di che riflettere. Era un'occasione per sottrarsi alla sua influenza, all'ombra che aveva offuscato la sua vita, all'eredità di Brin Ohmsford e dei Druidi, e a tutto quanto aveva fatto di lui lo Zio Oscuro. Se non la sollecitava, avrebbe evitato tante sofferenze. La magia, senza stimoli, sarebbe rimasta sopita. E forse, abbandonata a se stessa, l'avrebbe lasciato libero.
Ma senza la magia anche gli Ombrati sarebbero rimasti liberi. E che scopo aveva questo suo viaggio fino a Eldwist per affrontare Uhl Belk, se non aveva intenzione di servirsi della magia? Quale uso avrebbe mai fatto della Pietra Nera?
Così tutti si aggiravano come anime in pena nelle gabbie create dalle loro stesse menti. Walker Boh e Pe Ell, come felini

guardinghi, gli occhi penetranti e lo sguardo avido, la mente
risoluta e nello stesso tempo dubbiosa su quanto li aspettava
nei giorni a venire. Stavano in compagnia l'uno dell'altro ma
senza intimità. Radunavano provviste e bagagli, mentre il tempo
volava via. Horner Dees pareva soddisfatto, ma era l'unico.
Gli altri erano tormentati da incertezza, impazienza, dubbi
che azioni e pensieri non riuscivano a mitigare. Davanti a loro
il futuro era celato da una coltre di nere nubi come all'approssimarsi
del temporale. Le vedevano addensarsi come una barriera,
un cumulo di eventi e circostanze, un'esplosione di magia
e forze della natura, un turbine di scopi e necessità. Una
parete nera e impenetrabile che avrebbe cercato di inghiottirli.
Allora, lo sentivano, non tutti sarebbero sopravvissuti.
Tre giorni dopo si misero in viaggio. Era l'alba, il cielo scuro,
denso di nubi impigliate alle cime, odore di pioggia nell'aria,
e un vento freddo e pungente che scendeva a raffiche dalla
montagna. Il villaggio addormentato mentre si allontanavano,
raggricciato come un animale spaventato dal buio, raccolto e
immoto. La luce di lampade a petrolio dimenticate accese illuminava
i portici e filtrava attraverso le fessure delle finestre;
non un movimento, solo silenzio. Walker Boh, prima di arrampicarsi
sulle rocce, lanciò una rapida occhiata al grigio
ammasso di edifici simili a gusci di locusta vuoti e abbandonati,
affascinanti nella loro ripugnanza.
A mezzogiorno cominciò a piovere e continuò senza sosta
per una settimana. Talvolta gli scrosci si trasformavano in
piovischio, ma non cessò mai. Le nubi fitte sopra di loro, il
rombo incalzante del tuono e il balenare dei lampi in lontananza
li accompagnarono lungo tutto il cammino. Bagnati
fradici, tremavano dal freddo e nulla mitigava il loro disagio.
Le colline, ricche di vegetazione in basso, in alto erano spoglie.
Il vento soffiava selvaggio e impetuoso, gelido senza il calore
del sole. Horner Dees camminava spedito, gli altri facevano
fatica a tenergli dietro, a piedi e con i muli al seguito, e la
piccola spedizione procedeva lentamente. Di notte montavano
le tende per ripararsi dalla pioggia e dopo essersi tolti gli indumenti
zuppi si avvolgevano nelle coperte. Ma non c'era legna
per accendere il fuoco e l'umidità non dava loro tregua. Si svegliavano
rattrappiti e infreddoliti ogni mattina, mangiavano
per sopravvivere, e proseguivano nel loro cammino.
Dopo diversi giorni le colline si trasformarono in montagne
e il percorso divenne più arduo. Ampio e sgombro all'inizio, il
sentiero che avevano seguito scomparve del tutto. Al seguito
di Dees si addentrarono in un labirinto di crinali e gole, lungo
creste di ripidi pendii, aggirando massi rocciosi che avrebbero
schiacciato con la loro imponenza gli edifici di Rampling
Steep. Il fianco della montagna si fece più scosceso e a ogni
passo dovevano fare attenzione a dove posavano i piedi. Le
nuvole si abbassarono impregnando l'aria di un'umidità appiccicosa,
avvolgente, che si insinuava tra le rocce come un
enorme verme molliccio, la pelle stillante vapore. Il rombo del

tuono era così vicino da assordarli. La pioggia cadeva a torrenti.
Persero di vista tutto ciò che si erano lasciati alle spalle,
senza riuscire a scorgere cosa avevano di fronte.
In quel paesaggio uniforme, senza la guida di Dees si sarebbero
perduti. I Charnal li inghiottirono come un sassolino nel-
l'oceano. Attraverso la nebbia e la pioggia le vette apparivano
muri invalicabili, le gole si affacciavano su profonde voragini
che celavano un buio vuoto e le montagne si stagliavano a perdita
d'occhio con i picchi ammantati di neve. Erano intorpiditi
dal freddo. La pioggia diventava a momenti nevischio, e talvolta
neve. Avvolti in ampi mantelli, ai piedi stivaloni pesanti,
avanzavano a fatica. Horner Dees camminava saldo e sicuro,
una grossa sagoma irsuta, unico loro punto di riferimento.
Tra le montagne si sentiva a casa, a suo agio nonostante il
tempo e il terreno inclementi, in pace con se stesso. Camminando
canticchiava, perso nel ricordo di altri tempi, altri luoghi.
Si fermava di tanto in tanto per mostrare loro qualcosa
che da soli non avrebbero notato, convinto che nulla dovesse
passare inosservato. Fu presto evidente che non solo capiva i
Charnal, ma li amava. Parlava con semplicità di questo amore,
dell'atmosfera selvaggia e insieme serena che vi regnava,
della loro maestosità, della loro stabilità. La voce profonda
tuonava e vibrava, simile ai suoni della tempesta e del vento.
Raccontava la vita sui Charnal mettendo a nudo una parte di
sé.
Non fece comunque proseliti tra loro, se non forse Viridiana,
che come al solito non rivelava nulla dei propri pensieri.
Gli altri tre si limitavano a grugnire di tanto in tanto, mantenendosi
intenzionalmente silenziosi per il resto del tempo, occupati
a combattere una battaglia persa nel tentativo di ignorare
scomodità e disagi. Le montagne non sarebbero mai state
la loro casa; le montagne erano una barriera che dovevano
scalare. Avanzavano, stoici ed esausti, aspettando con ansia
che il viaggio avesse fine.
Ma la fine non arrivava mai. Il viaggio proseguiva come un
cane smarrito alla ricerca del padrone, fiutando la pista, confuso
da altri odori. La pioggia diminuì e finalmente cessò, l'aria
ancora gelida, il vento sferzante e le montagne che si susseguivano
all'infinito dinanzi a loro. Gli uomini, la ragazza e gli
animali avanzavano faticosamente, sospinti e incalzati dal
maltempo. A metà della seconda settimana, Dees annunciò
che avrebbero cominciato a scendere; ma non c'era modo di
verificare la sua affermazione. Le rocce e la boscaglia da cui
erano circondati non rivelavano nulla. Ovunque volgessero lo
sguardo, i Charnal incombevano minacciosi.
Allo scadere del dodicesimo giorno furono sorpresi da una
tempesta di neve in un passo di montagna, e rischiarono di
morire. La tempesta li colse all'improvviso, perfino Dees. Rapido
li legò insieme con una fune e in mancanza di un riparo
fu obbligato a farli avanzare. L'aria divenne un candido manto
impenetrabile che inghiottiva ogni cosa. Piedi e mani minacciavano

di congelarsi. I muli fuggirono in preda al terrore
quando una slavina si staccò dalla montagna appena sotto di
loro, calpestando e incespicando vicino agli uomini furibondi
e precipitarono oltre un dirupo. Li avevano perduti. L'unico
che si salvò non trasportava cibo.
Trovarono un riparo di fortuna, sopravvissero alla tempesta
e ripresero il cammino. Anche Dees, il più resistente fino a
quel momento, cominciava a mostrare segni di stanchezza. Il
mulo rimasto dovette essere ucciso il giorno dopo quando inciampando
in un crepaccio coperto di neve si spezzò una zampa.
L'equipaggiamento era andato perduto e furono costretti
a portarsi in spalla quel poco che restava: qualche misera
provvista di cibo e acqua, della fune e poco altro.
Quella notte la temperatura precipitò. Sarebbero morti assiderati
se Dees non avesse trovato della legna per accendere il
fuoco. Restarono seduti, raggomitolati uno accanto all'altro,
tutta la notte, vicino alle fiamme, strofinandosi mani e piedi,
chiacchierando per tenersi svegli nel timore di morire nel sonno.
Una scena bizzarra: tutti e cinque addossati alla roccia,
rannicchiati attorno al tenue bagliore del fuoco, sempre diffidenti
uno dell'altro, ma costretti per sopravvivere a condividere
spazio, tempo, circostanze. Le parole rivelavano i loro sentimenti,
non tanto per ciò che dicevano quanto per il come, il
quando, il perché. Si ritrovavano uniti da un vincolo strano e
indefinibile che li accomunava come nient'altro avrebbe potuto,
da un'intimità più fisica che emotiva e comunque temporanea,
che tuttavia aveva dato vita a una sorta di cameratismo
fino a quel momento inesistente.
Il tempo migliorò, le nuvole si dispersero lentamente, il sole
tornò a scaldare l'aria, e neve e pioggia scomparvero. Dinanzi
a loro i Charnal cominciarono a delinearsi e divenne chiaro
che era cominciata la loro discesa. Apparvero di nuovo gli alberi,
all'inizio sparsi qua e là, poi sempre più fitti e poi foreste
sterminate che si estendevano fino a vallate lontane. Si
procurarono il cibo con la pesca e la caccia, dormirono in ripari
accoglienti svegliandosi freschi e riposati. Ripresero coraggio.
A quindici giorni dalla partenza da Rampling Steep giunsero
agli Aculei.
Sostarono a lungo su un crinale, guardando in basso verso
la valle. Era quasi mezzogiorno, il sole brillava, l'aria era calda
e profumata. La valle appariva ampia e profonda, ombreggiata
da montagne che la fiancheggiavano su entrambi i
lati. A forma di imbuto, larga a sud, si restringeva a nord
scomparendo in colline lontane. Gli alberi vi crescevano fitti,
ma laggiù nel mezzo si ergeva una cresta frastagliata dove
piante avvizzite e spoglie, i tronchi nudi, protendevano i rami
verso l'alto simili alle penne di un animale in trappola.
Come aculei, pensò Morgan Leah.
Lanciò un'occhiata a Horner Dees. <<Cosa c'È laggiù?>>
chiese. Il suo atteggiamento nei confronti della vecchia Guida
era mutato nelle ultime due settimane. Non lo considerava

più un vecchio ripugnante. Aveva impiegato più tempo di Walker Boh, ma ora lo riconosceva come un uomo serio, affidabile, più capace di tanti in cui si era imbattuto. Il Cavaliere si sarebbe accontentato di valere la metà. Aveva cominciato a seguire con attenzione tutto quello che Dees diceva e faceva.

Dees scrollò le spalle. <<Non so. Sono ormai passati dieci anni.>> Il vecchio, dal canto suo, amava l'entusiasmo e la disponibilità di Morgan. Apprezzava il fatto che non si vergognasse di imparare. Aggrottò le sopracciglia pensieroso ricambiando lo sguardo. <<Meglio essere prudenti.>>

Scrutarono ancora la valle.

<<C'È qualcosa laggiù>> disse Pe Ell a voce bassa.

Nessuno lo contraddisse. Nonostante i modi sfuggenti, tutti ormai si fidavano del suo istinto.

<<Dobbiamo passare di là>> disse alla fine Dees, <<oppure costeggiare le montagne da una parte o dall'altra. Ma in questo caso sprecheremmo una settimana.>>

Continuarono a fissare la valle, taciturni e pensierosi, finché Horner Dees esclamò: <<Forza, andiamo!>>.

Scesero lungo un pendio, scoprendo un sentiero che conduceva direttamente nel cuore della valle, alla cresta spoglia. Si muovevano con cautela, Dees in testa, Viridiana dietro di lui, Morgan, Walker e Pe Ell, ultimi. Dalla luce del sole passarono all'ombra, e l'aria divenne subito fredda. La valle sembrava venire loro incontro e inghiottirli. Poi il sentiero cominciò a salire lungo la cresta e si trovarono in mezzo agli alberi morti. Morgan esaminò gli scheletri privi di vita, la corteccia annerita, le scarse foglie e le gemme avvizzite, e istintivamente si voltò verso Walker. Il volto dello Zio Oscuro, pallido, tirato, si sollevò e gli occhi lo fissarono incupiti, la mente di entrambi rivolta allo stesso pensiero. Gli Aculei erano stati infettati dallo stesso morbo che dilagava nelle altre zone della terra. Anche qui gli Ombrati erano all'opera.

Passarono attraverso una lama di luce che filtrava da un'apertura tra i picchi poi scesero in una conca. Vi regnava un'atmosfera anormale, immota, una pozza di silenzio che faceva rimbombare i loro passi man mano che procedevano. Morgan, sempre più inquieto, rammentava il suo incontro con gli Ombrati nel viaggio verso Culhaven in compagnia degli Ohmsford. Fiutava l'aria per cogliere il fetore che l'avrebbe avvertito della loro presenza, l'orecchio teso al minimo rumore. Dees avanzò con determinazione, i lunghi capelli argentei di Viridiana che ondeggiavano dietro di lui. Entrambi apparivano risoluti. Ma Morgan sentiva che tutti erano sotto tensione.

Uscirono dalla conca, di nuovo sulla cresta aperta. Per un po' procedettero in alto, sopra gli alberi; Morgan riusciva a vedere tutta la valle. Ora erano a metà strada e si stavano avvicinando alla fine dell'imbuto in cui le montagne si aprivano in una stretta gola, gli alberi si assottigliavano dove cominciavano le colline. Il nervosismo di Morgan si dissolse, il pensiero

corse alla sua terra, agli Altipiani di Leah e alla campagna in cui era cresciuto. Sentiva la mancanza degli Altipiani, molto più di quanto avrebbe immaginato. Una cosa era sapere che la sua terra non gli apparteneva più, occupata dalla Federazione; ma ben diverso era farsene una ragione. Come Par Ohmsford, viveva nella speranza che un giorno le cose potessero cambiare.
Il sentiero sprofondò di nuovo e apparve un'altra conca, irta di cespugli e rovi dove prima c'erano alberi. Vi si addentrarono facendosi strada a fatica, seguendo il sentiero che si snodava verso le vaste distese. L'ombra avvolgeva la valle mentre a occidente la luce si affievoliva. Le foreste tutt'intorno, una barriera di cupo silenzio.
Avevano appena raggiunto una radura al centro della conca quando improvvisamente Viridiana rallentò il passo. <<Non muovetevi!>> esclamò.
Si fermarono all'istante, guardando prima lei e poi la boscaglia intorno a loro. Qualcosa si stava muovendo. Delle figure emersero dall'ombra rivelandosi nella luce. A centinaia. Piccole creature tarchiate, braccia e gambe pelose e deformi, lineamenti ossuti. Più simili ad arbusti che a esseri umani. Si distinguevano soltanto per i pantaloni corti e le armi. Armi formidabili: piccole lance e strani oggetti da scagliare affilati come rasoi. Le creature li imbracciavano minacciosamente avanzando verso di loro.
<<Urda>> disse piano Horner Dees. <<Non muovetevi!>>
Rimasero immobili, anche Pe Ell che si era accucciato quasi come le creature che lo minacciavano.
<<Chi sono?>> chiese Morgan a Dees, indietreggiando con un gesto protettivo verso Viridiana.
<<Gnomi>> rispose. <<Con qualcosa dei Troll. Nessuno sa con certezza da che razza di incrocio siano nati. Non si trovano a sud dei Charnal. Sono creature nordiche proprio come i Troll. Vivono in tribù come gli Gnomi. Molto pericolosi.>>
Gli Urda li avevano circondati, impedendo qualsiasi tentativo di fuga. Il corpo compatto e muscoloso, le gambe corte e possenti, le braccia lunghe, il viso spigoloso e privo di espressione. Morgan cercò di leggere qualcosa nei loro occhi gialli. Il vuoto.
Si accorse che tutti fissavano Viridiana.
<<Cosa facciamo?>> sussurrò a Dees, inquieto e timoroso.
Dees scosse il capo.
Gli Urda si fermarono a pochi passi da loro. Non minaccia-vano, non parlavano. Stavano lì, lo sguardo fisso su Viridiana, in attesa.
In attesa di cosa? si chiese Morgan.
In quel momento un uomo dai capelli d'oro apparve dai cespugli. Subito gli Urda caddero in ginocchio, chinando la testa in segno di riconoscimento. L'uomo dai capelli d'oro girò lo sguardo sui cinque assediati e sorrise.
<<Il Re È arrivato>> esclamò gioioso. <<Lunga vita al Re!>>

<<Volete per favore deporre le armi?>> li apostrofò l'uomo in tono cordiale. <<Posatele per terra, davanti a voi. Non abbiate timore. Un attimo solo, poi potrete riprenderle.>>
Intonò un canto:
<<Ciò che donate non va mai perduto.
Attraverso l'amore e la fiducia
Sempre vi sarà restituito.>>
I cinque di Rampling Steep lo fissavano attoniti.
<<Vi prego>> disse l'uomo. <<Renderà le cose più facili per voi.>>
Dees lanciò uno sguardo agli altri, scrollò le spalle e fece quanto gli era stato chiesto. Né Walker né Viridiana portavano armi. Morgan esitò. Pe Ell non si mosse.
<<E' un modo per dimostrare i vostri sentimenti amichevoli>> proseguì l'uomo incoraggiante. <<Se non deponete le armi, i miei sudditi non mi permetteranno di avvicinarmi a voi. Dovrò continuare a urlare per farmi sentire.>>
Intonò un altro canto:
<<In alto, in basso, ovunque andiamo,
A urlare dovrò continuare affinché ci sentiamo.>>
Morgan, dopo un'occhiata brusca di Dees, si arrese. Difficile immaginare cosa avrebbe fatto Pe Ell se Viridiana non gli avesse sussurrato: <<Fa' quello che dice>>. Un attimo di esitazione, poi si sfilò la spada, un'espressione inequivocabile sul volto duro. Comunque Morgan era pronto a scommettere che Pe Ell nascondeva un'altra arma.
<<Così va meglio>> esclamò lo straniero. <<E adesso arretrate di un passo. Ecco!>> A un suo cenno, gli Urda si misero in piedi. Era un uomo di statura e corporatura media, i movimenti vivaci e decisi, il viso ben rasato e attraente incorniciato dai lunghi capelli biondi. Occhi azzurri scintillanti. Indicò agli Urda le armi per terra. Le strane creature emisero un borbottio di assenso chinando la testa. L'uomo cantò di nuovo; un brano che gli Urda parvero riconoscere, la voce piena e ricca, il bel volto radioso. Quando ebbe finito, gli aprirono un varco in mezzo a loro. Lui si diresse verso Viridiana, fece un inchino profondo, le prese la mano nella sua e la baciò. <<Mia signora>> esclamò.
E riprese a cantare:
<<Cinque viaggiatori, praterie e fiumi
E le vaste foreste dell'Est attraversarono
E infine la catena dei Charnal
E nelle Terre del Nord arrivarono.
Trallallà-lallà
Nella Terra degli Urda da lontano
Cinque viaggiatori approdarono
I pericoli degli Aculei sfidarono
Per incontrare il Re Carismano.

Trallallà-lallà.>>
Fece un altro inchino a Viridiana. <<Carismano È il mio nome, signora, e il tuo?>>
Viridiana gli disse il proprio e quello dei suoi compagni senza alcuna esitazione. Poi chiese: <<Sei davvero un re?>>.
Carismano sorrise radioso. <<Oh, sì, signora. Sono il re degli Urda, sovrano di quelli che vedi e di molti, molti di più. A essere sincero non mi sono dato da fare per diventarlo. E' capitato. Ma basta così per ora. Ci sarà tempo per raccontarvi tutto. Raccogliete le vostre armi, con calma. Non dobbiamo allarmare i miei sudditi; sono molto protettivi nei miei confronti. Vi condurrò al mio palazzo e chiacchiereremo e berremo vino e gusteremo frutti esotici e pesci. Seguitemi, sarà un festino degno di un re!>>
Dees cercò di dire qualcosa, ma Carismano si era già allontanato, come una piuma sospinta dal vento, a passo di danza, intonando un'altra canzone e facendo cenno di seguirlo. La Guida, Morgan e Pe Ell ricuperarono le armi e, precedendo Walker e Viridiana, si misero in cammino. Gli Urda li circondavano, senza incalzarli, ma mettendoli a disagio con la loro vicinanza. Quelle strane creature non parlavano, si limitavano a gesticolare, muovendo continuamente gli occhi da Carismano ai viaggiatori, curiosi e diffidenti. Morgan cercò di rivolgere loro un sorriso, ma essi non ricambiarono.
Il gruppo scese dagli Aculei nella valle ricca di foreste, a ovest della cresta dove le ombre erano più profonde, seguendo uno stretto sentiero che si snodava in mezzo agli alberi; Carismano, in testa, continuava a cantare. Morgan aveva incontrato tanti tipi strani, ma questo li batteva tutti. Non poteva fare a meno di chiedersi come qualcuno, perfino gli Urda, potesse eleggerlo re.
Dees aveva rallentato il passo per camminargli al fianco e Morgan lo chiese alla vecchia Guida. <<Come ho detto, un popolo tribale. Superstiziosi come la maggior parte degli Gnomi. Credono negli spiriti, nei fantasmi e in altre sciocchezze del genere.>>
<<E Carismano?>> domandò Morgan.
Dees scosse il capo. <<Non ne ho idea. Di solito gli Urda non vogliono avere niente a che fare con gli stranieri. Questo qui poi sembra un vero babbeo; deve aver trovato qualche modo per guadagnarsi il loro rispetto. Non l'ho mai sentito nominare prima d'ora. Né nessun altro, credo.>>
Morgan sbirciò sopra le teste degli Urda per osservare il baldanzoso Carismano. <<Sembra piuttosto inoffensivo.>> Dees sbuffò. <<Può darsi. Comunque, non È di lui che devi preoccuparti.>>
Avanzavano a fatica verso occidente, verso la barriera delle montagne, mentre la luce del giorno cedeva il passo al crepuscolo che in un attimo avvolse ogni cosa. Morgan e Dees continuavano a scambiarsi commenti a differenza degli altri tre che procedevano in silenzio. Walker e Pe Ell sembravano ombre sparute, Viridiana, un'esplosione di luce. Gli Urda si infilavano

in mezzo a loro, apparendo e scomparendo dai fitti cespugli, davanti, dietro, da entrambi i lati. Carismano li aveva trattati da ospiti, ma Morgan non riusciva a scrollarsi di dosso la sensazione che in realtà erano prigionieri.
Dopo circa un chilometro, il sentiero giunse al villaggio degli Urda in mezzo a una radura. Il villaggio era protetto da una palizzata e i cancelli si aprirono per lasciare entrare i cacciatori e i cinque in loro custodia. Una marea di donne, bambini e vecchi aspettava all'interno. I volti ossuti, l'espressione curiosa; le voci, un ronzio basso, quasi impercettibile.
Il villaggio consisteva in un gruppo di piccole capanne e tettoie costruite attorno a una capanna più grande di tronchi e con il tetto di legno. Gli alberi all'interno della palizzata fornivano ombra e, muniti di piattaforme e carrucole, permettevano agli abitanti di spostarsi velocemente. Vi erano pozzi e affumicatoi per la carne. Era evidente che gli Urda possedevano almeno qualche abilità artigianale.
I cinque di Rampling Steep furono condotti alla capanna principale dove su una piattaforma si ergeva un sedile con rozzi intagli, ornato da una ghirlanda di fiori freschi. Carismano vi si sedette cerimoniosamente, facendo cenno ai suoi ospiti di prendere posto sulle stuoie accanto a lui. Morgan e gli altri ubbidirono seguendo con occhi diffidenti i numerosi Urda che si erano seduti sul pavimento sotto la piattaforma.
Quando furono tutti sistemati, Carismano si mise in piedi e intonò una canzone, questa volta in una lingua a Morgan sconosciuta.
Al termine, alcuni Urda servirono vassoi colmi di cibo.
Carismano si sedette. <<Devo cantare per ottenere che facciano qualcosa>> confidò. <<A volte È davvero noioso.>>
<<Che cosa fai in questo luogo?>> chiese Dees di punto in bianco. <<Da dove vieni?>>
<<Ah>> sospirò Carismano.
Cantò:
<<Da Rampling un bel dì
Prese il volo un giovane stornellatore
Che a nord si avviò
Negli Aculei arrivò
E degli Urda divenne il signore.>>
Fece una smorfia. <<Non molto originale. Riprovo.>>
E ricominciò:
<<Signora, compagni, venitemi accanto
Di mille e mille mondi vi svelerò l'incanto.
Meraviglie e vite ancora da scoprire
Terre lontane, genti sconosciute
Un milione di avventure che potrete carpire.
Signora, compagni, venitemi accanto
Lo stornellatore vi libera il suo canto.
Scoprire nelle canzoni vuole la verità
Svelar significati, penetrare la realtà,
Il perché dell'esistenza e delle fatalità.

Signora, compagni, venitemi accanto
Ai fiumi, ai cieli, io toglierò il manto
Ai boschi, ai monti laggiù all'imbrunire
Ai giochi, ai salti di quelle creature
Ché quando io canto ne possan gioire.>>
<<Molto meglio, cosa ne dite?>> chiese, gli occhi saettanti da un volto all'altro, ansioso di ottenere la loro approvazione.
<<Un cantastorie? E' questo che sei?>> borbottò Dees. <<Di Rampling Steep?>>
<<Be', sono passato da Rampling Steep. Mi sono fermato un giorno o due diversi anni fa>> rispose impacciato. <<Cantare in rima funziona, eccome!>> Si illuminò. <<Sì, sono un cantastorie. Da quando sono nato. Ho il dono della musica e l'abilità di servirmene. Ho talento.>>
<<Ma come mai ti trovi qui, Carismano?>> lo incalzò Viridiana.
Carismano sembrò addolcirsi. <<Signora, È il caso che mi ha condotto in questo luogo, in questo momento e perfino da te. Ho viaggiato nelle Quattro Terre in lungo e in largo, alla ricerca di versi che esaltassero la mia musica. C'È una sorta di irrequietezza in me, per cui non riesco a fermarmi da nessuna parte. Mille occasioni ho avuto e perfino gentili signore che mi avrebbero trattenuto con gioia, sebbene nessuna uguagliasse la tua bellezza. Ma io continuo a viaggiare. Vagabondai prima a occidente, poi a oriente e infine a nord. Capitai a Rampling Steep e, incuriosito da quello che si trovava oltre le montagne, mi misi in viaggio.>>
<<E sei sopravvissuto?>> chiese Horner Dees incredulo.
<<A mala pena. Possiedo una specie di preveggenza; credo dipenda dalla mia musica. Ne ho una buona dose, perché avevo già viaggiato in lande selvagge. Ho trovato la strada grazie al mio istinto. Ho avuto dalla mia il tempo clemente. Quando finalmente giunsi dall'altra parte delle montagne - esausto e prossimo a morire di fame - fui trovato dagli Urda. Non sapendo cosa fare, cantai per loro. Affascinati dalla mia musica mi proclamarono re.>>
<<Affascinati da rime e versi stravaganti?>> chiese Dees, ancora scettico. <<Assurdo, Carismano!>>
Carismano rispose con un sorriso ingenuo: <<Per carità, non che io sia migliore di altri!>>.
E cantò:
<<Comunque il trono sia, bello o brutto,
E' uguale a voi chi sopra vi È seduto.>>
Liquidò la questione con un gesto della mano. <<E adesso mangiate, dovete essere affamati dopo il vostro lungo viaggio. Ci sono cibo e bevande in abbondanza. E voglio sapere cosa vi ha condotti quaggiù. Nessun abitante delle Terre del Sud si spinge così a nord - nemmeno i cacciatori. Non si vede mai nessuno a parte Troll e Gnomi. Allora, parlate.>>
Viridiana gli raccontò che avevano una missione da compiere, un talismano da ritrovare. Più di quanto Morgan avrebbe rivelato, ma Carismano rimase indifferente, non chiedendo

nemmeno di quale talismano si trattasse o perché ne avessero bisogno. Era desideroso soltanto di sapere se Viridiana poteva insegnargli nuove canzoni. Carismano possedeva una mente acuta e brillante, ma interessi bizzarri e limitati. Un bambino, curioso e confuso, affascinato da prodigi e miracoli. Apparentemente ansioso di approvazione. Concentrò il suo interesse su Viridiana che si dimostrava la più disponibile, includendo gli altri nella conversazione soltanto di sfuggita. Morgan, che mangiava ascoltando distrattamente, si accorse che Walker non ascoltava affatto, tutto preso dagli Urda sotto la piattaforma. Anche lui si mise a studiarli. Dopo un po' notò che erano seduti in gruppi ben definiti, e che il gruppo in testa era formato da uomini giovani e vecchi cui gli altri mostravano rispetto e deferenza. I capi, immaginò Morgan. Chiacchieravano intenti, talvolta lanciando occhiate furtive ai sei seduti sulla piattaforma, altrimenti ignorandoli. Stavano decidendo qualcosa, all'insaputa di Carismano.

Morgan era inquieto.

Al termine del pasto, i vassoi vuoti furono portati via. Ubbidendo a un applauso insistente da parte degli Urda, Carismano si alzò con un sospiro. Intonò di nuovo un canto, un canto diverso. Un canto studiato e complicato, un brano musicale melodioso ed elaborato, ricco di sfumature e finezze che trascendevano la melodia. La voce di Carismano riempì la capanna, librandosi nell'aria e spazzando via ogni elemento estraneo colpì i sensi, avviluppando il corpo in un abbraccio e cullando il cuore. Morgan ascoltava attonito. Non aveva mai provato una simile emozione, nemmeno ascoltando la canzone magica. Par Ohmsford catturava con la sua canzone i sentimenti e il senso della storia, ma Carismano catturava l'anima.

Seguì un profondo silenzio. Il cantastorie lentamente si sedette, perso nei propri pensieri, ancora avvinto dalla musica.

Poi gli Urda cominciarono a battere le mani sulle ginocchia in segno di approvazione.

Viridiana esclamò: <<Bella la tua canzone, Carismano>>.

<<Grazie, signora>> rispose, di nuovo impacciato. <<Il mio talento va oltre qualche rima stravagante, come vedi.>>

La ragazza dai capelli argentei si girò all'improvviso verso Walker. <<E tu, l'hai trovata bella, Walker Boh?>>

Il volto pallido si fece pensieroso. <<Mi dà da pensare il fatto che qualcuno dotato di un simile talento scelga di condividerlo con pochi.>> Gli occhi scuri si fissarono su Carismano.

Il cantastorie si dimenò a disagio. <<Be'.>> Le parole gli morirono in bocca.

<<Soprattutto perché hai confessato tu stesso la tua irrequietezza. Eppure rimani tra gli Urda.>>

Carismano si guardò le mani.

<<Non ti lasciano partire, vero?>> gli chiese Walker in tono pacato.

Carismano lo guardò come se volesse sprofondare. <<No>> ammise riluttante. <<Nonostante sia re, rimango tuttavia un

prigioniero; mi È concesso di essere re soltanto se canto le mie canzoni. Gli Urda mi trattengono perché credono che la mia musica sia magica.>>
<<E lo È>> mormorò Viridiana, così piano che soltanto Morgan seduto accanto a lei la sentì.
<<E noi?>> chiese brusco Dees, protendendosi minacciosamente. <<Anche noi siamo prigionieri? Ci hai condotti qui come ospiti o prigionieri, Re Carismano? O non hai voce in capitolo?>>
<<Oh, no!>> esclamò il cantastorie, turbato. <<CioÈ, sì, ho voce in capitolo. E no, non siete prigionieri. Basta che parli al consiglio, quegli uomini radunati là sotto>> disse indicando il gruppo che Walker e Morgan avevano già notato. Poi esitò cogliendo lo sguardo cupo di Pe Ell e si affrettò ad alzarsi. <<Anzi, lo farò subito. Se ce ne sarà bisogno, canterò. Una canzone speciale. Non rimarrete qui più a lungo di quanto desideriate, ve lo prometto. Signora, credimi, ti prego. Amici.>>
Si precipitò giù dalla piattaforma, inginocchiandosi davanti ai membri del consiglio Urda, rivolgendosi a loro in tono di preghiera. I cinque, in attesa di scoprire se erano ospiti o prigionieri, si guardavano l'un l'altro.
<<Non credo che possa fare niente per aiutarci>> borbottò Horner Dees.
Pe Ell fece un passo avanti. <<Se gli punto il coltello alla gola ci libereranno, eccome!>>
<<O ci uccideranno all'istante>> sibilò Dees in risposta. I due si scambiarono uno sguardo bieco.
<<Lasciamogli fare il tentativo>> disse Walker Boh, fissando calmo la folla di Urda. Il suo volto era impenetrabile.
<<Sì>> convenne dolcemente Viridiana. <<Pazienza.>>
Rimasero seduti in silenzio fino al ritorno di Carismano che li affrontò con un'espressione rivelatrice sul volto. <<Io... devo chiedervi di fermarvi per la notte>> disse, lottando con le parole, al massimo dell'imbarazzo. <<Il consiglio desidera... desidera esaminare la questione. Si tratta solo di una formalità, voi capite. Ho bisogno di un po' di tempo...>>
Non terminò la frase. Si era posto il più lontano possibile da Pe Ell. Morgan trattenne il fiato. La distanza che li separava non era certo sufficiente a proteggerlo. Incuriosito, si chiese cosa avrebbe fatto Pe Ell, cosa avrebbe potuto fare contro tutti quegli Urda.
Non l'avrebbe scoperto in questa occasione. Viridiana rivolse un sorriso rassicurante a Carismano e disse: <<Aspetteremo>>.
Furono condotti in una delle capanne più grandi dove ricevettero stuoie e coperte per dormire. La porta fu chiusa, senza catenaccio. Morgan, comunque, pensò che non faceva differenza.
La capanna si trovava al centro del villaggio e questo, delimitato dalla palizzata, pullulava di Urda. Durante il pranzo si era preso la briga di chiedere a Dees informazioni su quelle strane creature. Erano una tribù di cacciatori. Possedevano armi in grado di abbattere gli animali più veloci. Intrusi a due zampe non rappresentavano, disse Dees, una grande minaccia.

Pe Ell stava spiando attraverso le fessure dei muri di fango.
<<Non ci lasceranno andare via>> esclamò. Silenzio. <<Qualunque cosa dica quel fantoccio di un re. Ci conviene andarcene questa notte.>>
Dees era seduto appoggiato contro una parete della capanna.
<<A sentirti, si direbbe che il fatto di andarcene sia una scelta.>>
Pe Ell si voltò. <<Posso andarmene in qualsiasi momento. Non esiste prigione che possa trattenermi.>>
Lo disse come un dato di fatto. Gli altri, tranne Viridiana, lo fissarono attoniti. La fanciulla, lo sguardo perso nel vuoto, mormorò: <<C'È magia nella sua musica>>.
Morgan rammentò che aveva già pronunciato quelle parole.
<<Magia vera?>> chiese.
<<Abbastanza per essere definita tale. Non ne comprendo la fonte; non so nemmeno cosa sia in grado di fare. Ma È comunque una forma di magia. Non È un semplice cantastorie.>>
<<Hai ragione>> convenne Pe Ell. <<E' uno sciocco.>>
<<Come te, se continui a insistere che possiamo andarcene di qui senza il suo aiuto>> lo interruppe bruscamente Horner Dees.
Pe Ell si rivoltò con tale rabbia che Dees scattò in piedi più rapido di quanto Morgan avrebbe pensato possibile. Walker Boh, un'ombra scura in fondo alla capanna, si levò lentamente.
Pe Ell, dopo un attimo di indecisione, si avvicinò a Viridiana che lo fissava, accanto a Morgan. Il suo sguardo cupo sfiorò il ragazzo, posandosi poi sulla fanciulla.
<<Che bisogno abbiamo di loro?>> sussurrò, la voce sibilante di rabbia. <<Ti ho seguita perché me l'hai chiesto; avrei anche potuto non farlo.>>
<<Lo so>> rispose la fanciulla.
<<Tu sai cosa sono.>> Si chinò su di lei come un falco, il volto ossuto, il magro corpo teso e vibrante. <<Lo sai che possiedo la magia di cui hai bisogno. Tutta la magia di cui hai bisogno. Facciamola finita con gli altri. Andiamocene da soli.>>
Attorno a lui, la stanza sembrava pietrificata, gli altri trasformati in statue che osservavano senza poter agire. La mano di Morgan Leah si mosse impercettibilmente verso la spada, poi si fermò. Sapeva di non essere abbastanza veloce. Pe Ell l'avrebbe ucciso prima che potesse sguainarla.
Viridiana appariva imperturbabile. <<Non È ancora giunto il momento per noi, per me e per te, Pe Ell>> rispose in un bisbiglio, la voce pacata, suadente, gli occhi penetranti. <<Devi aspettare.>>
Morgan non comprese il significato delle sue parole e intuì che nemmeno Pe Ell l'aveva capito. Nel volto spigoloso, aggrottato, gli occhi severi si socchiusero interrogativi.
<<Soltanto mio padre ha il dono della preveggenza>> disse Viridiana dolcemente. <<Lui ha previsto che avrò bisogno di tutti voi quando scoveremo Uhl Belk. E così sarà - anche se tu desidereresti che le cose andassero diversamente, Pe Ell. Anche

se.>>
Pe Ell scosse il capo lentamente. <<No, ragazza. Hai torto.
Sarà come io decido. Come sempre.>> La scrutò per un attimo,
poi scrollò le spalle. <<Comunque, che differenza può fare?
Un altro giorno, un'altra settimana, alla fine sarà lo stesso.
Restiamo pure con gli altri se lo desideri. Almeno per il momento.>>
Si appartò nell'angolo più buio.
Gli altri lo fissarono in silenzio.
Scese la notte e nel villaggio degli Urda calò il silenzio mentre
i suoi abitanti scivolavano nel sonno. I cinque di Rampling
Steep si rannicchiarono tra gli oscuri confini del loro rifugio,
separati uno dall'altro dai propri pensieri segreti e solitari.
Horner Dees si addormentò profondamente. Walker Boh assunse
l'aspetto di un informe fagotto nell'ombra, immobile.
Morgan Leah sedette accanto a Viridiana, silenzioso, gli occhi
chiusi contro la fioca luce della luna e delle stelle che penetrava
dall'esterno.
Pe Ell, gli occhi fissi su di loro, era infuriato per la propria
stupidità.
Cosa gli era capitato, si chiedeva torvo. Andare in collera in
quel modo, esporsi così, rischiando di sciupare l'occasione di
compiere quello che doveva. Non perdeva mai il controllo.
Mai! Ma questa volta sì, aveva sfogato frustrazione e impazienza,
minacciando la fanciulla e i suoi preziosi compagni come
un attaccabrighe alle prime armi.
Adesso era calmo, in grado di analizzare le proprie mosse, di
vagliare le emozioni, soppesare gli errori commessi. Molti errori.
Colpa di Viridiana. Viridiana che ogni volta lo umiliava, che
avvelenava la sua esistenza, irritandolo e attraendolo nello stesso
tempo, una creatura bella, piena di vita, magica, che lui non
avrebbe mai realmente capito se non quando l'avesse uccisa. Il
suo desiderio di morte diventava sempre più intenso, sempre
più difficile da dominare. Eppure sapeva di dover aspettare se
voleva entrare in possesso della Pietra Nera. Ma intanto era necessario
vincere questa ossessione. Lei lo ammaliava, lo infiammava
sino a farlo diventare un groviglio di emozioni. Tutto
ciò che a lui appariva ovvio e semplice, era per lei l'opposto.
Lei insisteva che quei tre sciocchi li accompagnassero - il monco,
il Cavaliere e la vecchia Guida. Spettri! Inetti! Per quanto
tempo ancora avrebbe dovuto subire la loro presenza?
Sul punto di essere travolto dalla rabbia, si riscosse. Pazienza.
Parola amata da Viridiana, non da lui - ma per il momento
non gli restava che adattarvisi.
Tese l'orecchio ai fruscii degli Urda all'esterno, le guardie,
più di una dozzina, accovacciati nell'oscurità attorno alla capanna.
Anche senza vederli, ne sentiva la presenza. Il suo
istinto gli diceva che erano lì fuori. Ancora nessun segno del
cantastorie - non che facesse alcuna differenza. Gli Urda non
avevano intenzione di lasciarli liberi.
Tutte queste intromissioni inopportune!
Lo sguardo penetrante si soffermò un attimo su Dees. Il

vecchio era il peggiore di tutti, il più impenetrabile. C'era qualcosa in lui...
Si riscosse di nuovo. Pazienza. Calma. Gli eventi senza dubbio avrebbero continuato a cospirare per fargliela perdere, ma sarebbe riuscito a dominarli. Doveva mantenere il controllo di sé.
Eppure qui risultava tutto così difficile. Questo non era il suo paese, questa non era la sua gente, tutto ciò su cui lui faceva affidamento - luoghi e comportamenti conosciuti, uomini e abitudini - gli era venuto a mancare. Stava scalando una montagna ignota e infida.
Forse non sarebbe più riuscito a mantenere il controllo di sé.
Scosse il capo a disagio, incapace di liberarsi di questo pensiero funesto.
Era passata la mezzanotte quando ricomparve Carismano.
Viridiana svegliò Morgan sfiorandogli la guancia. Il Cavaliere balzò in piedi scorgendo gli altri già alzati. La porta si aprì e apparve il cantastorie.
<<Siete svegli? Bene.>> Si avvicinò a Viridiana, esitante, indeciso, come un ragazzetto sul punto di confidare un segreto.
<<Cosa ha stabilito il consiglio, Carismano?>> lo punzecchiò Viridiana con dolcezza, prendendolo per un braccio.
Il cantastorie scosse il capo. <<Signora, il meglio e il peggio, temo.>> Diede un'occhiata agli altri. <<Siete tutti liberi di andarvene.>>
Poi, voltandosi indietro verso Viridiana, aggiunse:
<<Tranne te>>.
Morgan rammentò lo sguardo affascinato con cui gli Urda avevano contemplato la fanciulla. <<Perché?>> domandò in preda alla collera. <<Perché non vogliono liberarla?>>
Carismano inghiottì. <<I miei sudditi la giudicano bellissima. Pensano che sia magica, come me. Loro... desiderano che io ne faccia la mia sposa.>>
<<Questa sì che È una bella storia!>> sbottò Horner Dees, con un'espressione stupefatta.
Morgan afferrò Carismano per la tunica. <<Ho visto come la guardi! Questa È una idea tua!>>
<<No, no, lo giuro!>> esclamò il cantastorie smarrito, con una smorfia di orrore sul bel volto. <<Non farei mai niente di simile! Gli Urda...>>
<<Agli Urda interessa meno che...>>
<<Lascialo, Morgan>> lo interruppe Viridiana, la voce ferma e pacata. Morgan mollò la presa indietreggiando. <<Dice il vero>> esclamò la fanciulla. <<Non dipende da lui.>>
Pe Ell era scattato in avanti come la lama di un coltello a serramanico. <<Non importa da chi dipende.>> Il suo sguardo era fisso su Carismano. <<Lei viene con noi.>>
Carismano impallidì, gli occhi si spostarono ansiosi da uno all'altro. <<Non la lasceranno venire>> bisbigliò abbassando lo sguardo. <<E lei finirà come me.>>
Intonò una canzone:
<<C'era una volta, tanto tempo fa,

Una dolce fanciulla di rara beltà,
I prati e i boschi e il suo lignaggio,
La natura tutta le rendeva omaggio.
Un signore potente da lei affascinato
Chiestala in sposa fu però rifiutato.
Offeso e ferito la chiuse in una fortezza
E invano la bella gli offrì ogni ricchezza.
Tra suppliche e pianti la bella languiva
Ma la porta della torre giammai si apriva.
Udendo i lamenti accorse un folletto
Che fu affascinato dal suo bell'aspetto.
Per la libertà lei lo implorò
Ma la volle far sua e gliela negò.
Morale: Attento alle promesse che sei disposto a fare
Perché a mani vuote rischi di restare.>>
Horner Dees levò le mani al cielo esasperato. <<Cosa stai cercando di dirci, Carismano?>> sbottò.
<<Che spesso le nostre scelte sono in contrasto con quanto desideriamo. E chi troppo vuole a volte nulla stringe.>> Fu Walker Boh a rispondere. <<Diventando re, Carismano pensava di riavere la libertà mentre invece ha trovato catene.>>
<<Sì>> mormorò il cantastorie, il volto colmo di mestizia. <<Io non appartengo a questo luogo più di quanto vi appartenga Viridiana. Insieme a lei, dovete portare via anche me!>>
<<No!>> gridò Pe Ell.
<<Signora>> supplicò il cantastorie. <<Ti prego. Sono prigioniero in questo luogo da quasi cinque anni - non solo un paio come ho affermato. Sono in gabbia proprio come la fanciulla della mia canzone. Se non mi portate con voi, rimarrò qui fino al termine dei miei giorni!>>
Viridiana scosse il capo. <<Noi siamo diretti in contrade pericolose. Ben più pericolose di questa. Tu non saresti al sicuro.>>
La voce di Carismano tremò. <<Non ha importanza. Voglio essere libero!>>
<<No!>> ripeté Pe Ell, percorrendo la capanna come un leone in gabbia. <<Pensaci, ragazza! Farci carico di un altro sciocco? Perché non un esercito di sciocchi? Per tutte le ombre!>>
Stanco di sentirsi dare dello sciocco, Morgan Leah stava per ribattere, quando si sentì stringere un braccio da Walker Boh che scosse la testa. A malincuore vi rinunciò.
<<Cosa sai dei territori a nord, Carismano?>> chiese all'improvviso Dees, avvicinandosi e facendo indietreggiare il cantastorie con la sua mole. <<Ci sei mai stato?>>
Carismano fece segno di no con la testa. <<No. Non ha importanza cosa vi si trova. Mi basta sapere che sono lontani da qui.>> Lanciò un'occhiata furtiva. <<Dovete portarmi con voi. Senza di me non riuscirete a fuggire!>>
Turbati, si volsero tutti a guardarlo. <<Cosa intendi dire?>> chiese Dees cauto.
<<Voglio dire che senza il mio aiuto andreste incontro a una morte certa.>>

Intonò un'altra canzone.
<<Bastoni e pietre le ossa vi romperanno
Se prima le lance non vi trafiggeranno.
Trappole e tranelli sparsi qua e là,
Soltanto Carismano vi salverà.
Trallallà - trallallà.>>
Prima che se ne rendessero conto, Pe Ell l'aveva afferrato per la gola. <<Ci dirai tutto quello che sai prima che ti faccia fuori o desidererai di averlo fatto!>> Lo minacciò furibondo. Ma Carismano, immobile, sostenne lo sguardo di quegli occhi gelidi. <<Mai>> annaspò. <<A meno che... non decidiate... di condurmi con voi.>>
Il bel volto sbiancò mentre Pe Ell aumentava la stretta. Morgan e Horner Dees si fissarono incerti volgendo poi lo sguardo su Viridiana, esitanti malgrado tutto. Fu Walker Boh a intervenire. Giunse alle spalle di Pe Ell e lo toccò in un modo che gli altri non videro. L'uomo fece un balzo all'indietro, il volto irrigidito dalla sorpresa. Walker, più svelto di lui, afferrò Carismano con il braccio allontanandolo.
Pe Ell si girò di scatto, una fredda furia negli occhi. Morgan temette che avrebbe assalito Walker; la situazione era drammatica. Ma Pe Ell lo sorprese ancora una volta. Invece di attaccare, fissò Walker per un attimo, poi si voltò, il viso trasformato in una maschera inespressiva.
Viridiana sdrammatizzò l'atmosfera esclamando: <<Carismano, conosci un modo per uscire di qui?>>.
Carismano annuì, deglutendo prima di parlare. <<Sì, signora.>>
<<Ce lo puoi indicare?>>
<<Se mi condurrete con voi, sì.>> Un ricatto, ma traboccante di fiducia.
<<Non sarebbe sufficiente se ti aiutassimo a fuggire dal villaggio?>>
<<No, signora. Mi perderei e mi riprenderebbero. Devo andare ovunque voi stiate andando - lontano da qui. Chis-
sà>> aggiunse vivacemente, <<che non possa esservi di aiuto.>>
Sì! Quando voleranno gli asini! Pensò Morgan sprezzante.
Viridiana apparve stranamente esitante. Guardò dubbiosa Horner Dees.
<<Ha ragione, gli Urda lo riprenderebbero>> convenne la vecchia Guida. <<E anche noi, se non siamo abbastanza veloci. O abbastanza in gamba.>>
Morgan colse lo sguardo che si scambiarono Walker Boh e Pe Ell dai lati opposti della capanna: due oscuri, gelidi spettri, provenienti da mondi impenetrabili, una luce minacciosa negli occhi. Se si fosse giunti a uno scontro, chi dei due sarebbe sopravvissuto? E come avrebbe potuto la loro piccola compagnia resistere a questa atmosfera di odio?
<<Viridiana, la tua magia!>> esclamò Morgan sollecitato da un'idea improvvisa. <<Usiamo la tua magia per scappare! Tu domini gli elementi della terra. Gli Urda saranno obbligati ad arrendersi. Con o senza Carismano, noi possediamo la tua magia!>>

Ma Viridiana scosse il capo e per un attimo sembrò quasi dissolversi. <<No, Morgan. Abbiamo attraversato i Charnal, siamo nel paese di Uhl Belk e io non potrò usare la mia magia fin quando non avremo trovato il talismano. Il Re della Pietra non deve scoprire chi sono. Se mi servo della magia, lui se ne accorgerà.>>
Nella capanna piombò di nuovo il silenzio. <<Chi È il Re della Pietra?>> chiese Carismano, e gli occhi di tutti si posarono su di lui.
<<Io dico, portiamolo con noi>> disse infine Horner Dees, conciso e chiaro come sempre. L'ingombrante figura si mosse. <<Purché riesca a farci uscire da qui.>>
<<Sì, portiamolo con noi!>> acconsentì Morgan, sorridendo. <<Mi piace l'idea di avere un re dalla nostra parte, anche se tutto quello che sa fare È comporre versi.>>
Viridiana fissò i due taciturni avversari dietro di sé. Pe Ell scrollò le spalle indifferente. Walker Boh rimase in silenzio.
<<Ti porteremo con noi, Carismano>> disse Viridiana, <<anche se temo che la tua scelta ti costerà cara.>>
Carismano scosse il capo con veemenza. <<Nessun prezzo È troppo alto, signora, te lo assicuro>> rispose con tono davvero sollevato.
Viridiana si diresse alla porta. <<La notte sta scivolando via. Affrettiamoci.>>
Carismano alzò la mano. <<Non da quella parte, signora.>>
Lei si voltò. <<Ce n'È forse un'altra?>>
<<Certamente.>> Sorrideva malizioso. <<Anzi ci sono proprio sopra.>>

15

Gli Aculei e le terre circostanti erano abitati da tribù di Urda, e da altre razze di Gnomi e Troll che, sempre in guerra tra loro, vivevano in villaggi fortificati. Nel corso degli anni avevano appreso a caro prezzo che la palizzata doveva possedere più di un'uscita. La tribù di Carismano aveva scavato gallerie sotterranee che conducevano nelle foreste circostanti, perché gli abitanti potessero fuggire dal villaggio stretto da un lungo assedio o da armate in numero schiacciante.
Come indicò Carismano, una delle botole era situata proprio sotto il pavimento della capanna in cui erano imprigionati i cinque di Rampling Steep, sepolta diversi centimetri sotto il pavimento di terra battuta, bloccata dal tempo e dalle intemperie. Grazie allo sforzo congiunto di Morgan e Horner Dees riuscirono ad aprirla. Forse mai usata, forse addirittura dimenticata, apriva comunque la via alla libertà e la compagnia ne approfittò prontamente.
<<Mi sentirei meglio se possedessimo una lanterna>> borbottò Dees guardando giù, nelle fitte tenebre.
<<Forza>> bisbigliò Walker Boh impaziente, facendosi avanti.

Sprofondò nell'oscurità e mentre i muri del cunicolo lo celavano agli altri, schioccò le dita. Un bagliore divampò improvviso, un alone di luce apparve nel vuoto. Bene, dopotutto allo Zio Oscuro È rimasta un po' di magia, pensò Morgan.
<<Carismano, c'È più di un passaggio quaggiù?>> rimbombò la voce di Walker. Il cantastorie annuì. <<Allora stammi vicino, e indicami la strada.>>
Uno dopo l'altro si infilarono nel cunicolo, Carismano dietro a Walker, poi Viridiana e Morgan, ultimi Dees e Pe Ell. Nonostante la luce di Walker c'era buio e l'aria era stagnante e colma degli odori della terra. La galleria proseguì diritta per poi diramarsi in tre direzioni. Carismano prese quella di destra, svoltando a sinistra all'incrocio successivo. Ormai dovevano essere al di là della palizzata, pensò Morgan. Ma il cunicolo continuava. Radici di alberi pendevano dalla volta di terra impigliandosi alle braccia, ai piedi, intralciandoli e rallentandoli. A volte erano così spesse che dovevano essere recise.
Anche quando il cammino era stato sgombrato dei suoi ostacoli, Horner Dees faceva fatica ad avanzare. Tuttavia, borbottando e sbuffando, proseguiva con determinazione. Oltrepassarono diverse diramazioni. Fango e polvere, sollevati dagli stivali, cominciarono a rendere l'aria irrespirabile, soffocante. Morgan si riparò il volto con la casacca, evitando di pensare a cosa sarebbe successo se i muri fossero crollati.
Dopo un tempo incredibilmente lungo rallentarono il passo fermandosi all'unisono. Morgan udì Carismano che sussurrava a Walker: <<Ecco, ci siamo>>. Ascoltò i due che lottavano per aprire la botola, in silenzio, borbottando, scavando e muovendosi a fatica nello spazio ristretto. Morgan e gli altri, accovacciati nell'oscurità, aspettavano.
Ci misero lo stesso tempo che avevano impiegato a percorrere la galleria. Quando finalmente la botola si aprì, un soffio di aria fresca penetrò all'interno e i sei uscirono carponi nella notte, trovandosi in una piccola valle boscosa, i rami degli alberi così intricati sopra le loro teste da impedire la visione del cielo. Respirarono, in silenzio, l'aria limpida. Dees si fece avanti.
<<Da che parte sono gli Aculei?>> sussurrò ansioso a Carismano, che li indicò. Dees fece per incamminarsi, quando Pe Ell lo trattenne per un braccio. <<Aspetta! Ci saranno delle sentinelle!>>
Con un'occhiata gelida alla vecchia Guida, fece loro segno di tenersi abbassati e svanì tra gli alberi. Morgan si lasciò cadere contro il tronco di un imponente faggio, gli altri divennero ombre vaghe oltre i rami frondosi. Chiuse gli occhi esausto. Sembrava fossero trascorsi molti giorni da quando aveva riposato l'ultima volta. Pensò a come sarebbe stato bello piombare in un sonno profondo!
Un lieve tocco sulla spalla lo risvegliò immediatamente.
<<Attenzione, Cavaliere!>> sussurrò Walker Boh. L'uomo alto gli era scivolato accanto, gli occhi scuri fissi nei suoi. <<Cammini su un terreno pericoloso di questi tempi, Morgan Leah. Bada a dove metti i piedi!>>

Il ragazzo sbatté le palpebre. <<Cosa intendi dire?>>
Il viso di Walker si inclinò impercettibilmente, e Morgan vi scorse la tensione, la fatica. <<Pe Ell. Stagli lontano. Non insultarlo. Non provocarlo. Evitalo il più possibile. Può colpirti con la stessa velocità di un serpente nascosto nell'ombra.>>
Le parole furono pronunciate con un tono di gelida sicurezza, in un sussurro inquietante, quasi una promessa di morte.
Morgan deglutì spaventato. <<Chi È, Walker? Lo sai?>>
Lo Zio Oscuro volse lo sguardo da un'altra parte, poi lo posò nuovamente sul ragazzo. <<A volte percepisco le cose con il tatto. A volte apprendo i segreti di qualcuno semplicemente sfiorandolo. E' quello che È successo quando ho allontanato Carismano da Pe Ell. Lui ha ucciso. Molte volte. L'ha fatto con intenzione, non per autodifesa. Ne gode. Sono persuaso che sia un sicario.>>
Una mano pallida si sporse per sostenere Morgan vacillante per lo stupore. <<Ascoltami. Egli tiene un'arma di immenso potere occultata sotto gli abiti. L'arma È magica. E' quella di cui si serve per uccidere.>>
<<Magica?>> la voce sorpresa di Morgan tremò malgrado i suoi sforzi per dominarsi. La mente un turbine di emozioni. <<Viridiana lo sa?>>
<<Lei l'ha scelto, Cavaliere. Lei ha scelto tutti noi. Ci ha detto che possediamo la magia. Ci ha detto che la nostra magia le era necessaria. Lei sa.>>
Morgan lo fissò sconvolto. <<Ha portato deliberatamente un assassino in mezzo a noi? E' così che la pensa per rientrare in possesso della Pietra Nera?>>
Walker gli rivolse uno sguardo intenso. <<Non credo>> rispose alla fine, <<ma non ho certezze.>>
Morgan si abbandonò contro il tronco, incredulo. <<Walker, cosa facciamo qui? Perché ci ha condotto con sé?>> Walker rimase muto. <<Parola mia, non so perché ho accettato di seguirla. O forse sì. Sono attratto da lei, lo confesso. Affascinato da lei. Ma che ragione È mai questa? Non dovrei essere qui. Dovrei essere a Tyrsis alla ricerca di Par e Coll.>>
<<Ne abbiamo già discusso>> gli ricordò Walker dolcemente.
<<Lo so. Ma non posso fare a meno di chiedermelo. Soprattutto adesso. Pe Ell, un sicario; cosa abbiamo in comune con un tipo del genere? Forse Viridiana pensa che siamo tutti come lui? Tutti assassini? E' questo lo scopo per cui ci ha condotti con lei? Non posso crederlo!>>
<<Morgan.>> Walker pronunciò il suo nome con voce rassicurante. Poi si appoggiò al tronco in modo da essergli vicinissimo.
Qualcosa nel corpo ricurvo dello Zio Oscuro per un attimo rammentò a Morgan le condizioni in cui si trovava quando l'avevano scoperto in mezzo alle rovine della sua casa a Pietra del Focolare. <<Ci sono molte più cose che tu non sai>> sussurrò Walker. <<E nemmeno io. Le percepisco ma non le distinguo con chiarezza. Lo scopo di Viridiana va oltre quanto ci rivela. Lei È la figlia del Re del Fiume Argento - non dimenticarlo.

Possiede un intuito che ignoriamo. Possiede la magia
che supera qualsiasi altra da noi conosciuta. Ma È vulnerabile.
Deve procedere con cautela. Io credo che nostro compito sia
aiutarla, per quanto ci È consentito.>>
Morgan meditò un attimo e annuì, ascoltando il silenzio
della notte intorno a loro, lo sguardo che frugava tra i rami
del vecchio faggio, rivolto alle vaghe figure, a quella esile,
evanescente di Viridiana che si muoveva lieve, pronta a essere
inghiottita dalle tenebre alla minima variazione della luce.
La voce di Walker si indurì. <<Ho avuto una visione di lei -
una visione così terrificante come non ne ho mai avute. La visione
mi ha detto che lei morirà. L'ho messa in guardia prima
di partire da Pietra del Focolare; le ho detto che forse non
avrei dovuto seguirla. Ma ha insistito. E sono venuto.>> Lanciò
un'occhiata agli altri. <<Lo stesso È successo a tutti noi.
L'abbiamo seguita perché non possiamo fare altrimenti. Non
cercare di capire, Morgan. Accetta il tuo fato.>>
Morgan sospirò, perso nel groviglio di emozioni e necessità,
di desideri irrealizzabili, di un passato perduto e di un futuro
oscuro. Pensò agli eventi che si erano susseguiti da quando gli
Ohmsford si erano recati a Leah, al cambiamento che si era
prodotto in ognuno di loro.
Walker Boh si alzò con un lieve fruscio nell'aria immobile.
<<Ricorda quanto ti ho detto, Cavaliere. Stai lontano da Pe
Ell.>> Spostò la cortina di rami senza guardarsi indietro. Morgan
Leah lo seguì con lo sguardo.
Pe Ell era stato assente parecchio tempo. Al suo ritorno si
rivolse a Horner Dees. <<Adesso non c'È più pericolo, vecchio>>
gli disse piano. <<Guidaci.>>
Lasciarono la valle senza una parola, dietro a Carismano
che ripercorreva il cammino lungo la cresta, una muta processione
di fantasmi nella notte tenebrosa. Nessuno cercò di fermarli.
Morgan non se ne stupì. Pe Ell aveva provveduto.
Era ancora buio quando giunsero in vista degli Aculei. Si
arrampicarono e svoltarono verso nord. Dees davanti a tutti,
a passo spedito, il sentiero sgombro, la terra spoglia illuminata
dalla luna e dalle stelle tranne dove le sagome degli alberi
scheletriti formavano una ragnatela di luce e ombre sul terreno.
Seguirono gli Aculei attraverso la valle dove si stringeva a
imbuto, poi si diressero in alto verso le colline. Stava sorgendo
l'alba, un debole chiarore a oriente. Dees affrettò il passo.
Nessuno gliene chiese la ragione.
Quando il sole apparve dietro le cime delle montagne, si
erano sufficientemente addentrati tra le colline, la valle ormai
lontana. Si dissetarono a un ruscello di acqua limpida. Il volto
fradicio di sudore, il respiro ansante.
<<Guardate davanti a voi>> esclamò Horner Dees, indicando
una fila di picchi protesi verso il cielo. <<Quella È la cresta
nord dei Charnal, l'ultima che dobbiamo attraversare. Ci sono
circa una dozzina di passi e gli Urda non possono sapere
quale prenderemo. E' tutta roccia lassù. Impossibile seguire le

orme di qualcuno.>>
<<Impossibile per te, vorrai dire>> suggerì Pe Ell in tono arrogante.
<<Ma non necessariamente per loro.>>
Dees lo ignorò. <<Gli Urda non oltrepassano mai le loro montagne. Una volta là saremo al sicuro.>>
Si rimisero in cammino. Il sole era alto nel cielo senza nuvole, una palla scintillante di fuoco bianco che arroventava la terra. Morgan non ricordava un caldo simile da quando aveva lasciato Culhaven. Le colline diventarono montagne e gli alberi cedettero il posto a cespugli e boscaglia. Una volta a Dees parve di scorgere un movimento nelle foreste lontano, dietro di loro, e un'altra udirono un lungo ululato che secondo Carismano apparteneva ai corni degli Urda. Ma giunse mezzogiorno, senza altri segni di inseguimento.
Le nuvole avanzavano da ovest, nere e minacciose, foriere di tempesta. Moscerini ronzavano sul volto striato di sudore di Morgan. Il temporale era vicino.
Verso la metà del pomeriggio si fermarono di nuovo, esausti e affamati. Il cibo era scarso: qualche radice, bacche selvatiche e acqua fresca. Dees andò avanti in ricognizione e Pe Ell decise di salire su un promontorio che avevano da poco oltrepassato per perlustrare il territorio alle loro spalle. Walker si sedette in disparte. Carismano parlava di nuovo a Viridiana della propria musica, monopolizzandone l'attenzione. Morgan, irritato, scrutava il bel volto del cantastorie, la chioma color del grano, i gesti disinvolti. Per non rivelare i suoi sentimenti si spostò nell'ombra di un pino lungo e sottile, voltandosi dall'altra parte.
Il tuono rombava in lontananza, e le nubi si addensavano contro la montagna. Il cielo era un miscuglio di luce solare e oscurità. Il calore opprimente, un manto soffocante che premeva contro la terra. Morgan si nascose il viso tra le mani e chiuse gli occhi.
Horner Dees e Pe Ell furono presto di ritorno. Il primo li informò che il valico che li avrebbe condotti attraverso le ultime propaggini dei Charnal si trovava a meno di un'ora di marcia. Il secondo che gli Urda erano dietro di loro, in gran numero.
<<Più di un centinaio>> annunciò, fissandoli con quei suoi occhi duri, impenetrabili. <<Ci stanno alle calcagna.>>
Ripresero immediatamente il cammino, avanzando in fretta, con un ritmo incalzante che prima non avevano. Nessuno si era aspettato che gli Urda li raggiungessero così presto, addirittura prima che avessero attraversato le montagne. Se fossero stati costretti a combattere qui, non avrebbero avuto alcuna speranza.
Si arrampicavano sulle rocce, inerpicandosi sui massi e scendendo lungo stretti canaloni, lottando per non perdere l'equilibrio sui pendii sdrucciolevoli da dove sarebbero precipitati in crepacci senza fondo. Le nubi si impigliavano sulle vette riempiendo il cielo da un orizzonte all'altro. Grosse gocce

di pioggia cominciarono a cadere sul terreno e sulla pelle accaldata. L'oscurità avvolse tutto, nera, inquietante, pervasa dall'eco del tuono che rimbombava sulle nude pareti rocciose. Il crepuscolo era vicino e Morgan, certo che la notte li avrebbe sorpresi nel bel mezzo delle montagne, avanzava ostinato, il corpo dolorante. Lanciò un'occhiata a Carismano davanti a lui: il cantastorie continuava a inciampare, a cadere, il respiro affannoso. Lottando contro la fatica, gli si avvicinò, mettendogli un braccio attorno alle spalle per aiutarlo.

Avevano appena raggiunto l'imboccatura del passo seguendo Dees come un gregge di pecore quando scorsero gli Urda. Quelle creature, muscolose e ispide, apparvero dalle rocce, un chilometro dietro di loro, correndo all'impazzata, urlanti, brandendo le armi in una inequivocabile promessa di morte. Dopo un attimo di esitazione, la piccola compagnia penetrò tra le pareti di roccia.

Il valico, una fenditura che saliva a serpentina attraverso i dirupi, era stretto e tortuoso. I sei vi si insinuarono in fila indiana. La pioggia cominciò a cadere sempre più fitta, torrenziale. Il sentiero si fece scivoloso e minuscoli ruscelli d'acqua cominciarono a scorrere dalle rocce, scalzando la terra sotto i loro piedi. Usciti dall'ombra dei dirupi, si ritrovarono in un pendio spoglio che si infilava, a sinistra, in un orrido dalle pareti altissime, nero come la notte. Raffiche di vento impazzito soffiavano sferzanti, sollevando nuvole di polvere. Morgan lasciò Carismano e si coprì il capo con il mantello.

Raggiungere la gola, procedendo chini contro il vento impetuoso, richiese uno sforzo tremendo e quando alfine arrivarono alla buia apertura, gli Urda riapparvero, ormai vicinissimi. Frecce, lance e quegli strumenti affilati come rasoi sibilavano nell'aria, cadendo appena dietro ai sei fuggiaschi. La compagnia si affrettò verso il riparo del canalone e delle sue alte pareti. La pioggia cadeva torrenziale, la luce sempre più fioca. Rocce affilate sporgevano dalla terra e dalle pareti dello stretto corridoio graffiandoli, ferendoli. Parve loro che il tempo si arrestasse contro l'ululato del vento e il rombo del tuono, che non vi fosse più speranza. Morgan si fece avanti per essere vicino a Viridiana, deciso a proteggerla.

Quando finalmente uscirono dalla gola, si trovarono su una specie di sporgenza a picco su uno strapiombo in fondo al quale le acque del Rabb vorticavano impetuose in un turbinio di spuma bianca. Dees li guidò lungo la sporgenza senza esitazione, gridando parole rassicuranti che si persero nella tempesta. Carismano, Viridiana, Morgan, Walker Boh e Pe Ell lo seguirono. La pioggia scrosciante, l'ululato del vento, il fragore dell'acqua formavano una muraglia sonora impenetrabile. Quando apparvero i primi Urda all'imbocco del canalone, nessuno li vide. Li scorsero soltanto quando le armi cominciarono a frantumarsi contro le rocce attorno a loro. Colpito da una freccia alla spalla, Pe Ell riuscì a non perdere l'equilibrio e a proseguire. Gli altri aumentarono ancora l'andatura, cercando

disperatamente di distanziare gli inseguitori, affrettandosi sulla sporgenza, scivolando pericolosamente sul terreno viscido. Morgan si voltò e vide che Walker Boh si era girato e stava lanciando qualcosa nella tempesta. Subito l'aria si illuminò di una luce d'argento. Le frecce e le lance che entravano in quell'alone luminoso ricadevano istantaneamente a terra. Gli Urda, spaventati dalla magia dello Zio Oscuro, si ritirarono nella gola.
Più avanti, la sporgenza si allargò leggermente, discendendo verso il basso; intravidero infine il lato estremo della catena montuosa, una striscia senza fine di colline coperte di foreste che correvano in lontananza fino a sparire contro il muro di nuvole e pioggia. Il Rabb vorticava sotto di loro, scorrendo impetuoso tra le rocce, verso oriente. Il sentiero seguiva il percorso del fiume a circa cinquanta metri sopra i suoi argini, mentre la roccia nuda cedeva il passo alla terra e ai cespugli.
Morgan si voltò un'ultima volta; gli Urda erano scomparsi, terrorizzati da Walker. Oppure aveva ragione Horner Dees, non si allontanavano mai dalle loro montagne.
Si voltò di nuovo.
Un attimo dopo tutta la parete della montagna fu scossa da violenti tremiti mentre alcune parti smottavano sotto la pioggia battente e la forza del vento. Il sentiero davanti a loro, di terra e roccia, scomparve trascinando con sé Viridiana, che invano cercò un appiglio, scivolando in un turbine di fango e ghiaia verso il fiume. Carismano, che la precedeva, sul punto di essere travolto riuscì a gettarsi in avanti aggrappandosi a un groviglio di radici che sporgevano dalla roccia.
Morgan subito dietro, rendendosi conto che Viridiana da sola non ce l'avrebbe fatta e che nessuno era in grado di raggiungerla, senza un attimo di esitazione si gettò nel vuoto, precipitando lungo il fianco della montagna dietro di lei, gli urli dei suoi compagni un eco lontano. Piombò nelle acque con violenza, andando a fondo, e riaffiorando poi senza fiato per il gelo. Colse il balenio dei capelli argentei di Viridiana in un turbine di spuma bianca, nuotò verso di lei, l'afferrò per l'abito e la strinse a sé.
Poi la corrente li travolse, spazzandoli via.

16

Morgan riuscì a stento a rimanere a galla nelle acque vorticose, tenendo tra le braccia il corpo di Viridiana che gli impediva di nuotare. Lei, cosciente, cercava di aiutarlo ma soltanto la forza di Morgan li teneva lontani dalle rocce e dai mulinelli pronti a inghiottirli. Il fiume, gonfio di pioggia e straripante, li trascinava con sé nella sua folle corsa, le acque spumeggiavano bianche contro il nero del cielo e della terra. Il temporale continuava a infuriare, i tuoni rimbombavano nei burroni e nei crepacci, i lampi balenavano contro i picchi lontani e la

pioggia cadeva scrosciante. La sporgenza da cui erano caduti scomparve in fretta dalla loro vista e così anche i compagni. Il Rabb scorreva tortuoso attraverso le rocce della montagna, e presto persero ogni senso della realtà.
A un certo punto si afferrarono a un albero che galleggiava nel fiume. Allora riuscirono a riposarsi, aggrappati al tronco scivoloso, fianco a fianco, cercando di proteggersi dalle rocce aguzze e dai detriti, scrutando il fiume e le rive alla ricerca di un mezzo per venirne fuori. Non parlavano, troppo esausti, sapendo inoltre che il Rabb avrebbe inghiottito le loro parole con il suo rumore assordante. Si guardavano semplicemente, impegnati a rimanere vicini.
Finalmente le rapide si attenuarono, il fiume si allargò sbucando dai picchi nella zona collinosa a nord, rovesciandosi in un bacino circondato da foreste e proseguendo poi di nuovo verso sud. Nel centro era situato un isolotto contro il quale si arenò l'albero cui erano aggrappati, vorticando e sbattendo contro le sponde. Morgan e Viridiana si staccarono dalla loro zattera di fortuna e si issarono sulla riva esausti. Stremati, gli abiti a brandelli, si trascinarono barcollando tra le erbacce per raggiungere un boschetto dominato da due enormi, vecchi olmi. Procedevano a fatica sul terreno fradicio, tra rivoli e pozzanghere d'acqua, storditi dall'ululato del vento. Un fulmine cadde vicinissimo, illuminando a giorno la spiaggia, seguito dal rombo assordante del tuono e i due si buttarono a terra terrorizzati.
Raggiunsero infine la macchia d'alberi, al riparo dal vento, il terreno asciutto sotto il baldacchino di rami. Incespicarono fino all'olmo più grande lasciandosi cadere a terra, ansanti. Immobili, aspettarono di riprendere un po' di forze. Poi, scambiandosi uno sguardo, senza una parola, si sistemarono contro il ruvido tronco, spalla a spalla, guardando la pioggia che continuava a cadere.
<<Stai bene?>> chiese Morgan.
Erano le prime parole pronunciate fra loro. La fanciulla annuì in silenzio. Morgan controllò per vedere se era tutto intero e non scorgendo alcuna ferita, con un sospiro di sollievo si appoggiò al tronco, sollevato, esausto, infreddolito, inspiegabilmente affamato e anche assetato malgrado tutta quell'acqua. Preoccupazione inutile, non c'era niente da mangiare o da bere.
Sollevò lo sguardo. <<Non puoi far nulla per accendere un fuoco, vero?>> Lei scosse il capo. <<Non puoi proprio usare la tua magia? Va bene. Lo so che non puoi. E Walker Boh? Quell'uomo non c'È mai quando serve!>> cercò di sdrammatizzare Morgan, senza riuscirci.
Lei posò una mano delicata sulle sue infondendogli una piacevole sensazione di calore, malgrado tutto. Lui le circondò le spalle, stringendola a sé in un abbraccio che confortò entrambi. Morgan, i capelli d'argento di Viridiana contro la sua guancia, si inebriò del suo profumo, un miscuglio di terra

e boschi e di qualcos'altro, dolce e irresistibile.
<<Non ci troveranno prima della fine del temporale>> lei mormorò.
Morgan annuì. <<Sempre che ci trovino. Non ci sono tracce. Solo il fiume.>> La guardò accigliato. <<Chissà dove siamo! A nord o a sud dal punto dove siamo caduti?>>
<<Nordest>> rispose la fanciulla.
<<Lo sai?>>
Lei fece segno di sì con la testa. Morgan sentiva contro di sé il lieve movimento del corpo esile di Viridiana, il ritmo del suo respiro. Era scosso da continui brividi di freddo ma con lei accanto non se ne rendeva nemmeno conto. Chiuse gli occhi.
<<Non c'era bisogno che tu mi seguissi>> lei disse all'improvviso, con un certo disagio. <<Non mi sarebbe successo nulla.>>
Lui cercò invano di trattenere uno sbadiglio. <<Avevo bisogno di un bagno!>>
<<Avresti potuto farti male, Morgan.>>
<<No, io no. Sono sopravvissuto agli attacchi degli Ombrati, dei soldati della Federazione, dei Serpidi e di altri esseri che preferirei dimenticare. Non sarà certo una caduta nel fiume a farmi male.>>
Una raffica di vento investì il vecchio olmo ululando tra i rami. Alzarono gli occhi al cielo, in ascolto. Quando il rumore si affievolì, udirono il fiume vorticare contro la riva.
Morgan si strinse negli abiti zuppi. <<Quando il temporale sarà finito, possiamo raggiungere la terraferma a nuoto, andarcene da quest'isola. Adesso il fiume È troppo impetuoso. E noi troppo stanchi. Ma qui siamo al sicuro. Un po' umidi, ma al sicuro.>>
Si rese conto che parlava tanto per fare qualcosa e tacque di nuovo. Viridiana rimase in silenzio. Lui poteva quasi percepire i suoi pensieri senza però immaginarli. Chiuse di nuovo gli occhi respirando lentamente. Si chiese cosa ne era degli altri. Erano riusciti a porsi in salvo o Walker e Pe Ell erano rimasti bloccati in alto dopo il crollo della sporgenza? Cercò di immaginare lo Zio Oscuro e l'assassino intrappolati insieme, ma vi rinunciò.
Stavano calando le tenebre, il crepuscolo scacciava rapidamente la poca luce rimasta, e ombre si allungavano sull'isola formando nere pozze di nulla. La pioggia diminuì, mentre il temporale e il vento svanivano in lontananza. L'aria non si rinfrescò come aveva immaginato Morgan, ma divenne nuovamente tiepida, impregnata dagli odori della terra bagnata.
Meglio così. Erano già abbastanza infreddoliti. Provò a immaginarsi al caldo e all'asciutto, al sicuro nel suo capanno di caccia negli Altipiani, seduto davanti a un fuoco, una tazza di brodo in mano, insieme agli Ohmsford a raccontarsi storie di avventure immaginarie.
Oppure insieme a Viridiana, in silenzio perché le parole non erano necessarie, fianco a fianco, sfiorandosi...
Si sentì assalire dal desiderio e dalla paura. Voleva che questa

sensazione continuasse, che non lo lasciasse mai e nello
stesso tempo non la comprendeva, e ne temeva le conseguenze.
<<Sei sveglia?>> le chiese, ansioso di udire la sua voce.
<<Sì.>>
Respirò profondamente. <<Pensavo al perché mi trovo qui.
Continuo a chiedermelo, da Culhaven. Non ho più la magia,
non del tutto. Quella che avevo era racchiusa nella Spada di
Leah che ora È spezzata e la magia rimasta È poca e probabilmente
non ti sarà di grande aiuto. Perciò ci sono soltanto io, e
io...>> Si fermò. <<Non so cosa tu ti aspetti da me.>>
<<Nulla>> rispose lei dolcemente.
<<Nulla?>> Non riuscì a trattenere l'incredulità.
<<Soltanto quello che puoi e desideri dare>> rispose in tono
vago.
<<Ma pensavo che il Re del Fiume Argento avesse detto...>>
Si fermò. <<Pensavo che tuo padre avesse detto che io ero necessario.
Non È quanto hai affermato? Che ti aveva annunciato
che noi eravamo necessari, tutti noi.>>
<<Lui non ha detto cosa dovete fare, Morgan. Mi ha detto di
portarvi con me alla ricerca del talismano e che voi avreste saputo
cosa fare, che noi tutti l'avremmo saputo.>> Si spostò leggermente
e lo guardò. <<Se potessi dirti di più, lo farei.>>
La guardò accigliato, frustrato dalle sue risposte evasive,
dall'incertezza. <<Davvero lo faresti?>>
Gli rivolse un mezzo sorriso. Malgrado il volto striato di
pioggia e sporcizia, era la donna più bella che avesse mai visto.
Immobile, muto, attonito, non riuscì a proferir parola.
<<Morgan>> disse la fanciulla dolcemente, <<mio padre vede
cose celate a chiunque altro. Mi comunica ciò che devo sapere,
e io ho fiducia in lui e mi accontento di quanto mi dice. Tu
sei qui perché io ho bisogno di te. Ha qualcosa a che fare con
la magia della tua Spada. Mi È stato detto da mio padre e io te
l'ho riferito a mia volta. Ti sarà data la possibilità di riavere
integra la Spada. Forse, allora, ci sarà utile in qualche modo
che non possiamo prevedere.>>
<<E Pe Ell?>> La incalzò, deciso a sapere tutto.
<<Pe Ell?>>
<<Walker dice che È un sicario, che anche lui possiede un'arma
magica, un'arma micidiale.>>
Lei lo guardò a lungo prima di parlare. <<E' vero.>>
<<E anche lui È necessario?>>
<<Morgan>> lo ammonì la fanciulla.
<<Dimmelo. Ti prego.>>
Il volto perfetto si chinò nell'ombra per poi sollevarsi di
nuovo, colmo di tristezza. <<Pe Ell È necessario. Il suo scopo,
come il vostro, si rivelerà a suo tempo.>>
Morgan esitò, indeciso su cosa chiedere ancora, avido di sapere,
ma timoroso di perdere quell'intimità sondando un terreno
in cui non era il benvenuto.
Il viso gli si indurì. <<Non mi piace pensare di essere stato
scelto da te per le stesse ragioni di Pe Ell>> esclamò infine. <<Io

non sono come lui.>>
<<Lo so.>> La fanciulla esitò, lottando contro qualche demone interiore. <<Io credo che ognuno di voi - incluso Walker Boh - sia qui per ragioni diverse, per servire scopi diversi. Questo È quanto io percepisco.>>
Egli annuì, ansioso di crederle, incapace di non farlo.
<<Vorrei soltanto comprendere di più.>>
Viridiana allungò la mano a sfiorargli la guancia con le dita, giù fino al collo. <<Andrà tutto bene.>>
Si appoggiò di nuovo al tronco, stringendosi a lui, e dubbi e frustrazioni cominciarono piano piano a svanire. Lui si lasciò andare senza opporre resistenza, pago di tenere la fanciulla tra le braccia. Era buio, la luce del giorno scomparsa a occidente, la notte ormai padrona incontrastata della volta celeste.
Il temporale si stava spostando verso est, e la pioggia si era trasformata in fine acquerugiola. La coltre di nubi sopra di loro, svuotata di lampi e tuoni, era un manto morbido e immoto, adagiato sulla terra come a coprire un bimbo addormentato.
Invisibile e lontano, il Rabb continuava ad agitarsi, un flusso cupo e pigro che placava e acquietava con il suo sciabordio. Morgan sondò le tenebre senza vedere nulla, una cortina opaca che lo avviluppava come un sudario. Respirò l'aria pura lasciando vagare la mente.
<<Ho proprio fame>> si lamentò dopo un po'. <<Se solo ci fosse qualcosa da mangiare.>>
Viridiana si levò senza una parola, prese le sue mani nelle proprie e lo tirò a sé. Insieme si addentrarono nell'oscurità, facendosi strada in mezzo alle erbacce umide. Lei vedeva al buio molto meglio di lui e lo guidava con una sicurezza che lo lasciò incredulo. Dopo un po' trovò radici e bacche e una pianta dalla quale, se tagliata opportunamente, sgorgava acqua. Mangiarono e si dissetarono, accovacciati in silenzio uno accanto all'altra.
Poi lo condusse in riva al fiume dove sedettero sempre in silenzio a guardare il Rabb che scorreva nella fioca luce misteriosa, un fluire tenebroso e lucente contro la scura terraferma.
La brezza portava alle narici di Morgan il profumo dei fiori e dell'erba. Malgrado gli abiti ancora umidi, non sentiva più freddo. L'aria era dolce e provava una sensazione di leggerezza.
<<Gli Altipiani sono così a volte>> le raccontò. <<Tiepidi e colmi degli odori della terra dopo un temporale estivo, le notti che sembrano non finire mai ed È così che le vorresti.>> Rise.
<<Restavo sveglio, in notti come questa, con Par e Coll Ohmsford. Dicevo loro che se un uomo l'avesse desiderato avrebbe potuto semplicemente... dissolversi nelle tenebre come un fiocco di neve sulla pelle, venirne inghiottito, e rimanervi fin quando gli piaceva.>> Si voltò a guardare la sua reazione. Lei continuava a sedergli accanto, immersa nei suoi pensieri.
Morgan si portò le ginocchia al petto abbracciandole. Una parte di lui desiderava annullarsi in questa notte per renderla infinita, trascinando con sé la fanciulla, lontano dal mondo che li circondava. Che sciocchezza, pensò.

<<Morgan>> disse lei infine, voltandosi. <<Invidio il tuo passato. Io non ne ho.>>
Egli sorrise. <<Certo che...>>
<<No>> lo interruppe. <<Io sono parte degli elementi. Capisci cosa intendo? Non sono umana. Sono stata creata dalla magia. Sono stata creata dalla terra dei Giardini. La mano di mio padre mi ha plasmata. Io sono nata già adulta, una donna mai stata bambina. La mia ragione d'essere È stata stabilita da mio padre e non ho voce in capitolo. Non ne sono rattristata perché questo È quanto conosco. Ma i miei istinti, le mie emozioni umane mi dicono che esiste qualcosa di più e io vorrei che questo qualcosa mi appartenesse come appartiene a te. Io percepisco il piacere che tu provi nel ricordare. Ne percepisco la gioia.>>
Morgan era senza parole. Aveva sempre saputo che Viridiana era magica, che possedeva la magia, eppure mai aveva immaginato che lei potesse non essere... Si fermò. Potesse non essere cosa? Reale come lui? Umana? Ma lei lo era, o no? Nonostante ciò che gli stava raccontando, lei lo era. Sentiva e guardava e parlava e agiva come un essere umano. E allora? Suo padre l'aveva plasmata a somiglianza degli esseri umani. Non era sufficiente? I suoi occhi si soffermarono su di lei. Per lui era sufficiente, decise. Più che sufficiente.
Le accarezzò la mano. <<Confesso che non so niente di come sei stata creata, Viridiana. E niente sugli elementi. Ma tu sei umana, io ne sono persuaso. Lo saprei se tu non lo fossi. Per quanto riguarda la mancanza di passato, il passato non È nulla di più dei ricordi che tu acquisisci, ed È quanto stai facendo ora, acquisendo ricordi, anche se non sono certo i più piacevoli del mondo!>>
Lei sorrise all'idea. <<I ricordi di te saranno sempre piacevoli, Morgan Leah>> disse.
Lui sostenne il suo sguardo. Poi si chinò e la baciò, sfiorandole lievemente le labbra. Lei lo guardò con i suoi occhi neri, penetranti. Lui vi vide riflessa la paura.
<<Di cosa hai paura?>>
Lei scosse il capo. <<Dei sentimenti che mi fai provare.>>
Nonostante si rendesse conto di essere su un terreno pericoloso, Morgan proseguì. <<Tu mi hai chiesto prima perché ti ho seguito quando sei caduta. La verità È che vi sono stato costretto. Sono innamorato di te.>>
Il volto della fanciulla divenne impenetrabile. <<Non puoi essere innamorato di me>> sussurrò.
Lui le sorrise triste. <<Temo di non avere scelta. Non dipende da me.>>
Lei lo guardò a lungo, poi fu percorsa da un brivido. <<Né dipende da me quello che provo per te. Ma mentre tu sei sicuro dei tuoi sentimenti, io ne rimango confusa, turbata. Non so cosa farne. Io devo eseguire la missione di mio padre e i miei sentimenti per te e i tuoi per me non possono interferire.>>
<<Non È necessario>> rispose Morgan stringendole le mani.

<<Possono rimanere dove sono.>>
Lei scosse il capo facendo brillare i capelli d'argento. <<Credo di no. Non sentimenti come questi.>>
Lui la baciò di nuovo e questa volta lei rispose al suo bacio. Lui inalò il suo profumo come se fosse un fiore. Mai prima d'ora aveva provato una certezza così assoluta.
Viridiana si staccò da lui. <<Morgan>> disse sussurrando il suo nome in tono di preghiera.
Si alzarono e ritornarono al loro rifugio tra gli alberi, all'olmo dove avevano atteso che il temporale finisse, sedendosi di nuovo contro il tronco scabro. Si stringevano l'uno all'altra come due bambini sperduti e spaventati, proteggendosi da pericoli senza nome, in agguato al di là dei confini della loro coscienza, pronti ad aggredire i loro sogni, a minacciare il loro sonno.
<<Quando ho lasciato i Giardini dove sono nata, mio padre mi ha confidato che c'erano cose dalle quali non poteva proteggermi>> sussurrò, il viso contro quello di Morgan, dolce e morbido, il respiro tiepido. <<Non parlava dei pericoli che mi avrebbero minacciata - di Uhl Belk e degli esseri che vivono a Eldwist e nemmeno degli Ombrati. Parlava di questo.>>
Morgan le carezzò i capelli, con tenerezza. <<Non c'È molto da fare per proteggersi dai propri sentimenti.>>
<<Posso chiuderli fuori.>>
Lui annuì. <<Se devi. Ma io non posso chiudere fuori i miei sentimenti. Anche se ne andasse della mia vita. Non fa alcuna differenza chi o cosa tu sei. Elemento o qualcos'altro. Non mi importa come sei stata creata o perché. Io ti amo, Viridiana. Credo di essermi innamorato dal primo momento che ti ho vista, dalle prime parole che hai pronunciato. Non posso cambiare tutto questo, qualsiasi cosa tu mi chieda. Non voglio nemmeno provarci.>>
Lei si voltò nelle sue braccia, il volto sollevato a cercare il suo. Poi lo baciò e continuò a baciarlo finché tutto attorno a loro scomparve.
Quando si svegliarono il mattino seguente il sole faceva capolino all'orizzonte in un cielo blu, terso e gli uccelli cinguettavano nel tepore fragrante dell'aria. Si alzarono dirigendosi al Rabb che scorreva di nuovo lento e placido.
Morgan Leah guardò Viridiana, il corpo snello, la massa selvaggia di capelli d'argento, la dolcezza del volto e un sorriso gli illuminò il viso, ardente e spontaneo. <<Ti amo>> sussurrò.
Lei gli sorrise a sua volta. <<E io amo te, Morgan Leah. Non amerò mai nessun altro nella mia vita come amo te.>>
Si tuffarono. Riposati, superarono a nuoto agevolmente la distanza che separava l'isola dalla terraferma. Sulla riva si fermarono un attimo, lo sguardo rivolto all'isolotto e Morgan si sorprese a ricacciare indietro un'ondata di tristezza che stava per sommergerlo. L'isola, la solitudine, e la notte appena trascorse erano svanite, ma vive e ardenti nella memoria. Stavano ritornando nel mondo di Uhl Belk e della Pietra Nera.

Seguirono la riva del fiume verso sud per diverse ore prima di imbattersi nei loro compagni. Fu Carismano il primo a scorgerli mentre vagava su un grosso scoglio e lanciò un urlo di gioia, richiamando gli altri. Si precipitò incontro, i biondi capelli al vento, il bel volto eccitato. Fece gli ultimi metri scivolando sulla schiena, poi si rialzò, corse verso di loro e buttandosi ai piedi di Viridiana intonò un canto di gioia.
<<Rintracciate son le pecorelle
Salve, al sicuro, e ancora belle.
Da sole il cammin han ritrovato
Per lor non sanno quanto abbiam penato.>>
Era una canzone assurda, ma che fece comunque sorridere Morgan.
Subito furono raggiunti dall'arcigno Pe Ell, la cui collera per aver perduto Viridiana cedette il posto al sollievo; dal rozzo Horner Dees che con i suoi modi burberi cercava di liquidare l'incidente; e dall'enigmatico Walker Boh, il volto una maschera impenetrabile, mentre si complimentava con Morgan per il salvataggio. Intanto, l'esuberante Carismano danzava e cantava colmando l'aria della sua musica.
Finalmente la compagnia riprese il viaggio, allontanandosi dai Charnal e addentrandosi nelle foreste a nord. Da qualche parte davanti a loro Eldwist li attendeva. Il sole salì nel cielo illuminando e riscaldando la terra sottostante come se volesse cancellare ogni traccia del temporale del giorno prima.
Morgan camminava al fianco di Viridiana tra le pozze e i rivoli d'acqua che lentamente evaporavano. Non parlavano.
Non si guardavano. Dopo un po' lui sentì la mano della fanciulla insinuarsi nella sua.
A quel tocco, fu sommerso dai ricordi.

17

Camminarono verso nord cinque giorni attraverso il territorio che si estendeva oltre i Charnal. Era una terra verde e dolcemente ondulata, dove ai prati di erba alta e fiori selvatici si alternavano boschi di pini, abeti e larici. Torrenti e ruscelli scrosciavano tortuosi e argentei dai monti per aprirsi, a valle, in laghi che luccicavano come specchi nella luce solare e rinfrescavano l'aria con la loro brezza. Qui il cammino era più facile che attraverso le montagne, il terreno meno scosceso e il clima mite rendevano il passo agile e sciolto. Le giornate erano inondate di sole e le notti tiepide e fragranti di profumi. Il cielo terso si estendeva da un orizzonte all'altro senza interruzioni.
Una sola volta cadde una pioggerella dolce e leggera che inumidì piacevolmente alberi e prati. La piccola compagnia procedeva con passo e cuore più saldi; la prospettiva di ciò che li attendeva era mitigata da una rinnovata fiducia nel futuro e dalla sensazione di benessere che i luoghi infondevano.
I dubbi erano stati ricacciati nelle oscure profondità dell'inconscio.

C'era forza e determinazione nei loro passi. Il tempo leniva gli umori più ombrosi e con il lavorio lento e paziente di uno scalpellino smussava le asperità una dopo l'altra finché, con il trascorrere dei giorni, rimase soltanto una sopportabile consuetudine alla convivenza.
Persino Walker Boh e Pe Ell stipularono un tacito armistizio. Non si può certo affermare che mostrassero mai una benché minima inclinazione a stabilire un rapporto di amicizia, tuttavia si evitavano cordialmente mantenendo una studiata indifferenza. Il comportamento del resto della compagnia era quello di una generica perseveranza. Horner Dees si mantenne burbero e laconico come sempre, Carismano continuò a intrattenere tutti con canzoni e racconti, mentre Morgan e Viridiana duellavano con gesti e sguardi in una danza amorosa di cui essi soltanto erano consapevoli. Si era diffusa in tutti loro una sorta di furtiva cautela. Solamente Carismano ne sembrava immune, incapace com'era di fingersi diverso. Tutti gli altri agivano con circospezione, nel desiderio di tenere a bada i propri dubbi e timori e con la segreta speranza che una fortunata combinazione di fato e coraggio individuale bastasse per portarli in salvo alla fine del viaggio.
E la fine di questo ebbe inizio proprio il giorno seguente quando l'aspetto dei luoghi cominciò a mutare gradualmente. Il verde intenso che aveva illuminato boschi e colline sbiadì a poco a poco in un grigio incerto. Sparirono i fiori e l'erba divenne giallastra e avvizzita. Alberi che avrebbero dovuto apparire forti e rigogliosi erano nudi e rachitici. Gli uccelli che solo un miglio più a sud si levavano in voli festosi e variopinti erano scomparsi e così pure piccoli e grandi animali selvatici. Era come se un cancro maligno avesse invaso ogni cosa privando la terra della sua energia.
A metà mattina giunsero sulla cresta di una collina e si raccolsero a guardare il paesaggio desolato che si stendeva davanti a loro.
<<Ombrati>> dichiarò cupamente Morgan Leah.
<<Uhl Belk>> replicò Viridiana scuotendo la chioma argentea.
A mezzogiorno la situazione era ulteriormente peggiorata e continuò ad aggravarsi, man mano che avanzavano, fino a sera. Era già terribile vedere la terra ammalata; ora appariva del tutto priva di vita. Dal terreno era scomparsa ogni traccia d'erba e non vi cresceva nemmeno il rovo più tenace. I tronchi nudi levavano i loro scheletri verso l'alto come in un atto di supplica. Sembrava che tutto il territorio fosse stato devastato così profondamente che niente osava più crescervi e il paesaggio appariva desolato, ammutolito e ostile. La polvere si levava dalla terra morta, sottile come cenere sotto i loro passi. Attorno a loro, sopra, sotto, neppure il più piccolo movimento; nessun animale o uccello e nemmeno insetti. Non c'era traccia di acqua. L'aria stessa aveva odore e sapore metallici. Le nuvole cominciarono di nuovo ad addensarsi, dapprima in piccoli nembi, poi formarono gradatamente una solida coltre che

ammantò la terra come un sudario.
Quella notte si accamparono in una foresta di alberi morti. Nell'aria immota regnava un pesante silenzio, rotto solo dal rumore del loro respiro. Non riuscirono ad accendere un fuoco perché la legna si rifiutava di ardere e l'unica luce era quella cerea del terreno che, riflettendo il lucore della coltre di nubi contro gli alberi rinsecchiti, disegnava ragnatele d'ombra sui loro corpi raggomitolati.
<<Arriveremo domani al crepuscolo>> disse Horner Dees mentre se ne stavano accovacciati nella semioscurità. <<A Eldwist.>>
L'unica risposta che ebbe furono gli sguardi torvi dei suoi compagni.
Da quel momento, la presenza di Uhl Belk si fece palpabile. Al cadere della notte il suo spettro si rannicchiò vicino e dormì lì accanto a loro; quando si rimisero in marcia il mattino dopo, li seguì. Il suo fiato era l'aria che respiravano, il suo silenzio tutto ciò che udivano. Lo sentivano incombere, protendersi su di loro. Nessuno vi accennò, ma Uhl Belk era sempre con loro.
A mezzogiorno il paesaggio era diventato di sola roccia, come se una malattia l'avesse prosciugato, privato della vita e di qualsiasi colore, lasciandolo grigio e pietrificato. Le forme originarie, perfettamente conservate, creavano l'impressione di un'immane scultura. Tronchi e rami, arbusti ed erba, dossi e spianate, tutto attorno a loro, a perdita d'occhio, si era trasformato in dura pietra. Era una visione terrificante ma non priva di una gelida, sovrannaturale bellezza. La piccola compagnia di Rampling Steep si sentì come in preda a un incantesimo.
Era forse l'impressione di solidità che li attirava come se in quei luoghi fosse stato creato qualcosa di duraturo, eterno, in un certo qual modo, perfetto. Gli assalti del tempo, il trascorrere delle stagioni, la mano dell'uomo, pareva che nulla potesse minimamente mutare ciò che lì era stato compiuto.
Horner Dees fece un cenno e la compagnia cominciò ad avanzare.
Camminavano attraverso questo mondo pietrificato, avvolti in una leggera foschia, e solo dopo molte ore e con difficoltà riuscirono a distinguere in lontananza un diverso chiarore. Era una vasta distesa d'acqua, grigia come il terreno circostante con il quale si confondeva, un tutt'uno di terra e cielo senza soluzione di continuità.
Avevano raggiunto il Tiderace.
Si intravedevano anche due vette gemelle, spirali di roccia dentata che si ergevano nude contro l'orizzonte. Fu subito chiaro che quella era la loro meta.
Di tanto in tanto la terra rintronava minacciosa con vibrazioni che si ripercuotevano sotto i loro piedi come se il terreno fosse un immenso tappeto scosso da un gigante. Né se ne riusciva a capire la natura o la provenienza. Ma Horner Dees doveva sapere qualcosa, poiché, come notò Morgan, aveva il volto chinato e procedeva con occhi pieni di timore.

Man mano che si avvicinavano al Tiderace, il terreno attorno
a loro si restringeva fino a diventare un angusto corridoio
di roccia su cui procedere con cautela. Il passaggio li portava
direttamente verso le vette, una rampa che poteva terminare
con un salto nel mare. La temperatura era scesa considerevolmente
e l'umidità che c'era nell'aria si condensava sulla pelle
in mille goccioline. Stranamente gli stivali non producevano
alcun rumore mentre procedevano sul passaggio di roccia, arrampicandosi
progressivamente nella foschia. Presto non furono
che un corteo d'ombre nella luce crepuscolare. Dees era
in testa, imponente, saldo e costante. Morgan, il volto tirato
dalla stanchezza, avanzava al fianco di Viridiana che invece
appariva calma e distesa. Il bel Carismano canticchiava sottovoce
lanciando continuamente rapidi sguardi in tutte le direzioni.
Walker Boh pareva fluttuare, pallido e pensoso nel suo
lungo mantello. Pe Ell chiudeva il corteo e i suoi occhi furtivi
registravano ogni cosa.
La rampa cominciò ad allargarsi davanti a loro in una scarpata
dalla quale si protendevano strane formazioni rocciose
simili a sculture ma prive di una forma riconoscibile. Come
pilastri, spezzati dalla furia degli elementi nel corso dei millenni,
sporgevano e si contorcevano in forme bizzarre e in-
comprensibili simili alle visioni di un folle. La compagnia vi
passò in mezzo velocemente, ansiosa di sfuggire alle loro ombre
minacciose.
Giunsero alfine alle vette gemelle. Erano separate da un orrido,
una fenditura stretta e profonda come se un cataclisma
avesse spaccato in due quella che un tempo doveva essere stata
un'unica cima. Incombevano su entrambi i lati, torrioni di
roccia che si spingevano nelle nubi quasi a volerle trafiggere.
Ancora oltre, il cielo era oscuro e brumoso e le onde del Tiderace
si spezzavano contro le coste rocciose con rumore di
tuono.
Horner Dees avanzò e gli altri lo seguirono finché tutti vennero
inghiottiti dalle tenebre. Nell'orrido, l'aria era gelida e
immota e le strida degli uccelli marini echeggiavano aspre in
lontananza. Quali creature, oltre a quelle marine, potevano vivere
in un luogo simile? si chiese Morgan Leah con un brivido,
estraendo la spada dal fodero. Tutti i suoi muscoli erano tesi
mentre si sforzava di percepire un segnale del pericolo che sentiva
incombere su di loro. Solamente Viridiana non appariva
turbata e procedeva a testa alta scrutando con occhi penetranti
la roccia, il cielo e il grigiore compatto che avvolgeva tutto.
Morgan deglutì per inumidirsi la gola secca. Chi o che cosa
ci sta aspettando?
Le pareti dell'orrido sembrarono unirsi sopra le loro teste e
all'improvviso si trovarono nella più totale oscurità. Solo la
sottile striscia del sentiero che si snodava davanti a loro li rassicurava
di non essere finiti sepolti vivi. Poi le pareti si allontanarono
nuovamente e tornò un po' di luce. La gola si aprì
in una valle racchiusa tra le due vette. Poco profonda, segnata

da solchi, soffocata dalle sagome di alberi e arbusti e disseminata
da massi enormi, appariva come un'orrenda discarica di
tutti i rifiuti della natura e del tempo. Scheletri erano sparsi
dappertutto, mucchi di scheletri dalle forme e dimensioni più
disparate, disposti in modo da rendere impossibile indovinare
a quali creature erano appartenuti.
Horner Dees fermò il corteo. <<Questa È la Buca delle Ossa>>
disse a bassa voce, <<l'ingresso di Eldwist. Laggiù, oltre la Buca,
attraverso l'apertura tra le vette, comincia Eldwist.>>
Gli altri si ammassarono avanti per vedere meglio. Walker
Boh si irrigidì: <<C'È qualcosa laggiù>>.
Dees annuì. <<L'ho scoperto a mie spese dieci anni fa>> spiegò.
<<Lo chiamano Koden. E' il cane da guardia del Re della
Pietra. Lo vedete?>>
Guardarono ma nessuno riuscì a scorgere nulla, nemmeno
Pe Ell. Dees si sedette pesantemente su una roccia. <<Non riuscirete
a vederlo. Non finché non vi ha visto lui. E a quel punto
non ha più molta importanza, potreste chiederlo a una qualunque
di quelle povere creature sparse nella valle, se avessero
ancora la lingua e il soffio della vita per usarla.>>
Mentre ascoltava, Morgan batteva uno stivale contro un
pezzo di legno morto. Il legno era pesante e rigido. Pietra.
Morgan lo osservò come se comprendesse solo allora. Pietra.
Sotto di loro, attorno a loro, tutto, per quanto lontano si
spingesse lo sguardo, era di pietra.
<<I Koden sono una specie di orsi>> stava dicendo Dees.
<<Creature enormi e solitarie, vivono nelle regioni fredde a
nord delle montagne. Sono sempre imprevedibili nelle loro
manifestazioni. Questo in particolare È un vero mostro.>>
<<Grosso?>> chiese Morgan.
<<Un mostro>> ripeté Dees. <<Non solo per le dimensioni, Cavaliere.
Questo non È nemmeno più un Koden, si può a mala
pena identificarlo come appartenente a quella razza. Belk gli
ha fatto delle cose... Lo ha accecato, per esempio. Tuttavia ha
un udito così sviluppato da sentire una goccia che cade.>>
<<Quindi sa che siamo qui>> rifletté Walker ad alta voce, superando
Dees per vedere meglio verso la Buca. Il suo sguardo
era cupo e meditabondo.
<<Da un bel po', credo. E' laggiù in attesa che tentiamo di
passare.>>
<<Se c'È ancora>> disse Pe Ell. <<E' trascorso tanto tempo da
quando sei stato qui l'ultima volta, vecchio. Potrebbe essere
ormai morto e sepolto.>>
Dees lo guardò con un'espressione gentile. <<Perché non vai
laggiù ad accertartene?>>
Pe Ell gli rivolse il suo sorriso sbilenco e agghiacciante.
La vecchia Guida volse lo sguardo verso la Buca. <<Sono
passati dieci anni e ancora non posso dimenticarlo>> mormorò
e scosse la testa grigia. <<Una cosa così non si dimentica.>>
<<Forse ha ragione Pe Ell ed È davvero morto>> suggerì speranzoso
Morgan e lanciò un'occhiata a Viridiana. Lei stava

fissando intensamente Walker.
<<Non questa creatura>> insistette Dees.
<<Bene, perché non andiamo a vedere se È proprio così grosso e brutto?>> propose Carismano, sporgendosi con cautela sopra la spalla di Morgan.
Dees ridacchiò e socchiuse gli occhi. <<Non potete vederlo perché È come qualunque altra cosa quaggiù - pietra, grigia e dura - solo un altro pezzo di roccia. Guardate voi stessi. Uno di quei massi, uno di quei rilievi, qualcosa che È laggiù e non assomiglia a niente, ed È lui. Se ne sta lì, perfettamente immobile, e aspetta.>>
<<Aspetta>> fece eco Carismano e cominciò a cantare.
<<Giù nella valle, la valle di pietra.
In mezzo alle ossa il Koden aspetta.
Tra le sue vittime,
Nella tana grigia,
Il Koden aspetta
E ti avrà, senza fretta.>>
<<Taci, cantastorie>> disse Pe Ell con una sfumatura di minaccia nella voce. Poi rivolse lo sguardo accigliato a Dees.
<<Tu sei riuscito a passare oltre questo mostro, se dobbiamo credere a ciò che racconti. Come?>>
Dees rise forte. <<Ebbi un colpo di fortuna, naturalmente. Avevo altri dodici uomini con me e avanzammo verso il passaggio, incoscienti fino all'ultimo. Non poteva prenderci tutti, non mentre correvamo come pazzi. Dovette sceglierne tre. E questo successe all'andata. Al ritorno ne prese solo uno, ma naturalmente eravamo rimasti soltanto in due. Io fui quello che mancò.>>
Pe Ell lo fissò senza espressione. <<L'hai detto, vecchio, proprio un colpo di fortuna.>>
Dees si alzò, l'aspetto simile a un orso come Morgan immaginava potesse avere un Koden e con un'espressione arcigna e temibile. Si parò davanti a Pe Ell come se volesse mangiarselo e disse: <<Ci sono diverse specie di fortuna. Alcune ti capitano e altre le fai capitare. Alcune te le porti dietro e altre le raccogli lungo il cammino. Ne avrai bisogno di ogni sorta per entrare e uscire da Eldwist. Il Koden È una cosa che non vorresti sognare nemmeno nei tuoi incubi peggiori. Ma lascia che ti dica una cosa. Dopo che avrai visto quello che c'È oltre la Buca delle Ossa non dovrai più preoccuparti del Koden. Perché allora i tuoi incubi peggiori saranno popolati da ben altro!>>.
Pe Ell si strinse nelle spalle con aria sprezzante. <<Gli incubi vanno bene per vecchi paurosi, Horner Dees.>>
Dees lo guardò. <<Queste sono proprio parole coraggiose.>>
<<Lo vedo>> esclamò improvvisamente Walker Boh.
Lo disse a bassa voce, quasi bisbigliando, ma tutti tacquero e gli si avvicinarono. Lo Zio Oscuro stava fissando oltre la desolazione della Buca, apparentemente inconsapevole di aver parlato.
<<Il Koden?>> chiese brusco Dees, avanzando di un passo.

<<Dove?>> chiese Pe Ell.
Il gesto di Walker era incomprensibile. Morgan scrutò in giro ma non notò nulla. Guardò gli altri, nessuno dava segni di avere visto niente. Ma Walker Boh non prestava loro alcuna attenzione. Sembrava piuttosto che ascoltasse qualcosa.
<<Se riesci veramente a vederlo, indicamelo con la mano>> disse infine Pe Ell con voce neutra.
Walker non rispose e continuò a fissare davanti a sé. <<Sembra...>> cominciò e si interruppe.
<<Walker?>> sussurrò Viridiana e gli sfiorò il braccio.
Finalmente il pallido volto si distolse dalla Buca e gli occhi scuri misero a fuoco quelli di lei. <<Devo trovarlo>> disse e li guardò uno per uno. <<Aspettatemi qui finché non vi chiamo.>>
Morgan fece per obiettare ma qualcosa negli occhi dell'altro glielo impedì.
Assieme ai compagni osservò in silenzio lo Zio Oscuro che si addentrava da solo nella Buca delle Ossa.
La giornata era calma e senza vento e nulla si muoveva nella scabra spianata della Buca, nulla tranne Walker Boh. Attraversò la distesa di roccia in silenzio, un fantasma che non emetteva alcun suono e non lasciava alcuna traccia. C'erano stati momenti, poche settimane prima, in cui si era sentito proprio tale. Era quasi morto per il veleno dell'Asphinx e poi per l'attacco degli Ombrati a Pietra del Focolare. Una parte di lui era sicuramente morta con la perdita del braccio, un'altra quando la sua magia si era dimostrata insufficiente a curarlo. Una parte di lui era morta con Cogline. Si era sentito svuotato e perso in questo viaggio, spinto a partire dalla rabbia verso gli Ombrati, dalla paura di essere lasciato solo e dal desiderio di scoprire i segreti di Uhl Belk e della Pietra Nera. Persino Viridiana, nonostante l'avesse curato, tanto nel fisico come nello spirito, non aveva saputo trasformarlo nell'uomo di un tempo. Era diventato un involucro vuoto, privato della consapevolezza di sé, ridotto a intraprendere questa ricerca nella vaga speranza di scoprire il suo scopo nel mondo.
Ora, in quella vasta, desolata striscia di terra, dove dubbi e paure e debolezze si facevano più acuti, Walker Boh pensò di avere una possibilità di tornare a essere vivo.
La presenza del Koden aveva ridestato questa speranza. Fino ad allora la magia in lui era rimasta silenziosa, una cosa vecchia e logora che in più occasioni gli era venuta meno e aveva poi finito per assopirsi del tutto. A dire il vero, era ancora là a proteggerlo quando veniva minacciato, a mettere in fuga gli Urda quando si avvicinavano troppo, a deviare la traiettoria delle loro armi. Tuttavia era un ben povero aiuto se pensava alla potenza di un tempo. Dov'era finito il magico dono di sentirsi tutt'uno con le altre creature viventi? E la percezione di pensieri ed emozioni altrui? E la conoscenza delle cose e dei fatti che sembrava fluire in lui naturalmente? E le rapide visioni del futuro, dov'erano finite? Tutti questi poteri lo avevano abbandonato, svaniti come il suo vecchio mondo,

la sua vita con Cogline e Bisbiglio a Pietra del Focolare. Un tempo aveva desiderato che ciò avvenisse, che la magia sparisse e lo lasciasse vivere in pace, un uomo come gli altri. Ma in questo viaggio gli era apparso sempre più chiaro - il significato ultimo di chi e che cosa era lui veramente, ingigantito dalla morte di Cogline e dalla propria devastazione fisica e morale - che il suo era stato un desiderio folle. Non sarebbe mai stato come gli altri e non sarebbe mai vissuto in pace, lontano dalla magia. Non poteva cambiare la propria natura, Cogline lo aveva capito e glielo aveva detto. In questo viaggio egli aveva scoperto che era la verità.

Aveva bisogno della magia.

La esigeva.

E ora avrebbe verificato se ne era ancora padrone. Aveva percepito la presenza del Koden prima di Pe Ell e intuito cosa era prima che Horner Dees lo descrivesse. La figura accovacciata e silenziosa tra le rocce lo aveva sfiorato come un tempo gli succedeva per tutti gli animali che avvicinava. Poteva sentire il Koden che lo chiamava. Walker Boh non era ben certo quali fini avesse questa creatura ma sentiva di dover reagire. Non rispondeva solo all'urgenza di questo essere ma anche alla propria.

Attraversò senza esitazioni i cumuli di massi e legno pietrificato, diretto al punto dove il Koden aspettava. Non si era mosso nemmeno di un millimetro da quando la compagnia era apparsa. Eppure Walker sapeva dove si nascondeva, perché la presenza della strana creatura aveva risvegliato in lui i poteri magici. Era una sensazione inattesa, esaltante e in qualche modo confortante sentire la magia che si ridestava, scoprire che non era andata perduta come credeva ma soltanto momentaneamente smarrita.

Oppure lui stesso l'aveva ripudiata, si rimproverò aspramente. Di certo, aveva fatto il possibile per negarne perfino l'esistenza.

Una bruma aleggiava sulle rocce, sfilacciature biancastre che formavano strani disegni contro il grigio della pietra. In lontananza, oltre le vette e la valle che racchiudevano, poteva sentire il rimbombo dell'oceano che si infrangeva sulle coste, un tuono ovattato che attraversava il silenzio. Rallentò il passo, conscio della vicinanza del Koden e incapace di scrollarsi di dosso il timore che stava per essere attirato verso la propria fine e che la magia non lo avrebbe protetto da un assalto mortale. Ma che importanza aveva la sua morte? si domandò all'improvviso per poi subito respingere quel pensiero. Dentro di sé sentiva la magia ardere come un fuoco appena acceso.

Passando tra due grossi massi si trovò in una depressione del terreno e il Koden si erse davanti a lui, agile come un gatto. Sembrò materializzarsi dalla terra, come se la polvere che copriva la pietra si fosse subitaneamente rappresa in una sagoma animalesca. Era enorme, vecchio e ingrigito, tre volte la sua taglia, con membra irsute e artigli giallastri avvinghiati alla

roccia. Si erse sulle zampe posteriori per mostrarsi a lui e spalancò il grugno contorto mettendo allo scoperto una scintillante fila di denti. Gli occhi bianchi e ciechi lo fissavano.
Walker non indietreggiò, la sua vita un filo sottile che poteva essere spezzato con una semplice zampata. Notò che la testa e il corpo del Koden erano deformati come da un orrendo incantesimo che lo rendeva grottesco privandolo della simmetria che un tempo aveva conferito eleganza alla figura possente.
Parlami, pensò Walker Boh.
Il Koden batté le palpebre e ricadde in avanti così vicino che il muso enorme si trovò a pochi centimetri dal volto dello Zio Oscuro. Walker si costrinse a incrociare lo sguardo di quegli occhi vuoti. Poteva sentire l'alito caldo e fetido della creatura.
Dimmi, pensò.
Ci fu un attimo in cui fu certo che sarebbe morto, che la magia lo aveva abbandonato, che il Koden si sarebbe allungato per colpirlo. Aspettò che gli artigli lo dilaniassero, aspettò la fine. Poi sentì che la creatura gli rispondeva, i suoni gutturali del suo linguaggio catturati e trasformati dalla magia.
Aiutami, disse il Koden.
Un'ondata di calore invase Walker. La vita affluì in lui in un modo che gli riuscì difficile da definire, come se fosse rinato e potesse di nuovo credere in se stesso. Il lampo di un sorriso gli attraversò la faccia. Aveva ancora i poteri.
Allungò cautamente il braccio sano e toccò il muso del Koden, sentendo sotto le dita il pelo ispido, la pelle spessa e ruvida e cogliendo anche lo spirito della creatura che vi era imprigionato. Attraverso quel contatto lo Zio Oscuro lesse la sua storia e tutto il suo dolore. Si avvicinò per esaminare il corpo massiccio e segnato, non più spaventato dalle sue dimensioni e dalla bruttezza né dalla potenzialità distruttiva. Era semplicemente un prigioniero, spaventato e furioso, confuso e disperato come tutti i prigionieri, con l'unico desiderio di essere libero.
<<Ti libererò>> sussurrò Walker.
Cercò di scoprire cosa trattenesse il Koden ma non trovò nulla. Dov'erano le catene che lo vincolavano? Girò intorno alla bestia, saggiando l'aria e la terra. La testa massiccia si voltò, cercando di seguirlo, gli occhi fissi. Walker completò il giro e si fermò, aggrottando la fronte. Aveva trovato le linee invisibili dell'incantesimo che il Re della Pietra aveva formulato, adesso sapeva cosa era necessario per liberare quella creatura. Il Koden era prigioniero della sua stessa mutazione. Doveva tornare a essere orso, la belva che un tempo era stato, il marchio di Uhl Belk doveva venire cancellato. Ma il potere magico di Walker non era sufficiente. Solo Viridiana ci sarebbe riuscita, con la sua magia forte abbastanza da far risorgere i Giardini di Meade dalle ceneri del tempo, da restituire al presente ciò che una volta era esistito, ma la fanciulla aveva già dichiarato che non poteva più ricorrere alla magia fintanto che la Pietra Nera non fosse stata ricuperata. Walker stette a guardare impotente il Koden, cercando di decidere se c'era

qualcosa che lui fosse in grado di fare. La bestia si voltò, la massa enorme e straziata del suo corpo era come un bagliore di roccia sullo sfondo del paesaggio. Walker allungò ancora il braccio e le sue dita si posarono sul muso del Koden. I SUOI pensieri divennero parole. Lasciaci passare e troveremo il modo di liberarti.
Dalla prigione del suo povero corpo, l'infelice creatura lo guardò con gli occhi ciechi e vuoti. Vai, disse.
Allora Walker alzò la mano per invitare i compagni a procedere poi la posò di nuovo sul Koden. Gli altri avanzarono esitanti, per prima Viridiana, poi Morgan Leah, Horner Dees, Carismano e Pe Ell. Walker li guardò passare senza commenti, il braccio teso, la mano ferma. Colse un lampo di quello che passava nei loro occhi, uno strano miscuglio di emozioni, comprensione solo in Viridiana, paura, rispetto e incredulità negli altri. In un attimo erano passati. Si diressero dalla pietraia della Buca delle Ossa fino alla fenditura tra le vette più avanti dove si voltarono per aspettarlo.
Walker ritrasse la mano e vide il Koden tremare e spalancare le fauci in un pianto silenzioso. Poi si allontanò e si accovacciò tra le rocce.
<<Non dimenticherò>> echeggiò il grido di Walker.
Il senso di vuoto che lo invase lo fece rabbrividire. Avvolgendosi nel mantello seguì i compagni.
Quando Walker li raggiunse, tutti, con la sola eccezione di Viridiana, gli chiesero cosa era successo. Com'era riuscito a indurre il Koden a lasciarli passare? Ma lo Zio Oscuro si rifiutò di rispondere. Disse solo che il Koden era prigioniero della magia del Re della Pietra e che doveva essere liberato, lui glielo aveva promesso.
<<Dal momento che sei stato tu a fare la promessa, ti dovrai preoccupare di mantenerla>> disse Pe Ell con tono irritato, ansioso di abbandonare l'argomento Koden ora che il pericolo era stato superato.
<<Avremo già abbastanza problemi a mantenere noi stessi lontano dalla magia del Re della Pietra>> aggiunse Horner Dees.
Carismano era già passato oltre e Morgan si trovò improvvisamente faccia a faccia con Walker Boh, senza saper cosa dire. Fu Viridiana che parlò al posto suo. <<Se hai dato la tua parola, Walker Boh, allora dovrà essere mantenuta.>> Tuttavia non disse come.
Lasciarono la Buca delle Ossa e si infilarono nella fenditura tra i due picchi che portava al Tiderace. Il passaggio appariva buio nella luce crepuscolare e un vento gelido e tagliente che proveniva dalle cime vi si insinuava, scuotendoli come una mano gigantesca e sospingendoli in avanti. A occidente il sole calante era stato inghiottito da nuvole basse e la luce si era tinta d'oro e di viola. Un odore d'acqua salmastra, pesce e alghe, aspro e pungente, riempiva l'aria.
Morgan si voltò un paio di volte a guardare Walker Boh, ancora domandandosi come avesse fatto a tenere lontano da

loro il Koden, a camminare diritto verso di lui e a toccarlo senza venire attaccato. Ricordò le leggende sullo Zio Oscuro, l'uomo che era stato un tempo, prima del morso dell'Asphinx e della morte di Cogline e Bisbiglio, l'uomo che aveva insegnato a Par Ohmsford a non temere il potere magico degli Elfi.
Fino a quel momento, aveva pensato che Walker Boh fosse stato mutilato dall'attacco degli Ombrati a Pietra del Focolare. Sporse le labbra pensieroso. Forse si era sbagliato. E se si era sbagliato su Walker, perché allora non su se stesso? Forse poteva aggiustare la Spada di Leah e ricuperare il proprio potere magico. Forse, per tutti loro, c'era ancora speranza, proprio come affermava Viridiana.
Il passaggio si aprì improvvisamente davanti a loro, le ombre che li avevano avvolti furono illuminate da una luce grigia e offuscata e poterono gettare lo sguardo da un'angusta apertura nella montagna. Là sotto il Tiderace si estendeva a perdita d'occhio con un movimento incessante di onde incappucciate di schiuma che si rompevano sulla costa. La compagnia mosse avanti, rientrando nell'oscurità. Il sentiero cominciò a scendere, snodandosi tra le rocce, reso umido e scivoloso dalla foschia e dagli spruzzi marini. Le pareti rocciose si spalancarono ancora una volta, formando colonne di pietra seghettata che permettevano rapide visioni del cielo e del mare. Sotto i loro passi la roccia appariva instabile come se tutto fosse sul punto di crollare.
A una svolta si trovarono davanti a una discesa così ripida che dovettero percorrerla da seduti. In fondo c'era uno stretto passaggio che più avanti si trasformò in galleria. Per entrare dovettero chinarsi poiché la volta era irta di pietre affilate. All'altra estremità, la galleria dava su una scogliera protesa verso il cielo. Il gruppo si diresse verso la scogliera, vi scoprì un sentiero e lo percorse in salita sino a un bastione roccioso. Da quel punto la terra diventava uno stretto istmo che si tuffava nel mare. Collegata all'istmo c'era una vasta penisola dalle coste frastagliate e scoscese contro le quali il Tiderace si infrangeva senza sosta. Sul punto più alto della penisola si ergevano gli edifici di pietra di una città. Erano costruzioni di un'epoca ormai remota, appartenute al vecchio mondo prima che le Grandi Guerre distruggessero l'ordine delle cose e le nuove razze popolassero la terra. Svettavano per decine e decine di metri nel cielo, levigate, simmetriche e allineate, con file di finestre che aprivano i loro occhi ciechi sul grigiore della luce esterna. Erano disposte così vicine tra loro da creare l'impressione di mostruosi obelischi di pietra generati dalla roccia.
Sopra la città il cielo crepuscolare era pieno delle strida lamentose degli uccelli marini.
<<Eldwist>> annunciò Horner Dees.
Verso occidente il sole stava affondando nell'oceano e la sua luce brillante, divorata dalla notte, trascolorava a poco a poco dal rame all'argento. Il vento che soffiava dalle vette stava crescendo d'intensità e dava l'impressione di scuotere

perfino il bastione roccioso su cui avevano sostato. Per proteggersi
dalla furia degli elementi e dall'oscurità incombente,
si radunarono in gruppo serrato e ristettero ad ammirare rapiti
la città di Eldwist finché fu completamente avvolta nell'ombra.
Anche laggiù il vento soffiava con violenza, urlando tra
gole e picchi creati dagli edifici. Morgan si sentì gelare il sangue.
Eldwist era ormai una città fantasma, solo la pietra era
sopravvissuta, dura, sterile e immutabile.
Horner li richiamò al presente, costretto a gridare per sovrastare
l'urlo del vento. Li condusse dove una scalinata scolpita
nella parete del bastione scendeva verso la città. I gradini
si susseguivano snodandosi tra le fenditure della roccia e perdendosi
nell'oscurità. La notte li colse mentre scendevano. Il
sole era scomparso e le stelle cominciarono a emanare la loro
fredda luce nel cielo terso. Il chiarore della luna si rifletteva
nel Tiderace e Morgan riuscì nuovamente a distinguere i rigidi
obelischi della città che svettavano dalla roccia. Si levò la nebbia,
formando nastri opachi che resero Eldwist una visione
surreale, fuori dallo spazio e dal tempo. Gli uccelli marini volarono
via e le loro strida svanirono nel silenzio. Presto non ci
fu che il palpito del mare contro gli scogli.
Alla base della scalinata trovarono una rientranza nella roccia.
Là, Horner Dees li fece fermare. <<Non ha senso proseguire
oltre>> disse con voce stanca. Erano in un luogo riparato dal
vento dove si poteva parlare senza dover urlare. <<E' troppo pericoloso,
di notte. C'È un Serpide laggiù...>>
<<Un Serpide?>> Morgan, intento a esaminare dei fili d'erba
perfettamente pietrificati, levò la testa di scatto.
<<Sì, Cavaliere, un essere che, nottetempo, si aggira per le
strade di quella città alla ricerca di qualunque rifiuto, qualsiasi
cosa viva riesca a trovare...>>
Un rombo sotterraneo troncò il resto della frase. Proveniva
da Eldwist e tutti si voltarono in quella direzione. La città si
stagliava contro il cielo notturno, completamente buia, tranne
che nei punti dove la pietra rifletteva la luce. Dal basso appariva
ancora più vasta e incombente, pensò Morgan mentre
cercava di scrutare nel buio con lo sguardo. Più impenetrabile...
Qualcosa di enorme si mosse nell'oscurità, proprio nel punto
dove stava guardando, una cosa talmente colossale da dare
l'illusione momentanea di sovrastare gli stessi edifici. Una
massa poderosa affine ai monoliti e tuttavia slanciata e sinuosa
come un serpente, quasi una roccia diventata temporaneamente
liquida per mutare forma. Poi, a un tratto, ecco delinearsi
enormi fauci - Morgan vide chiaramente i bordi frastagliati
dei denti sullo sfondo luminoso della luna - e si udì un
urlo raccapricciante, come un rantolo strozzato.
La terra stessa tremò e i membri della compagnia di Rampling
Steep si accovacciarono in un gesto istintivo di terrore -
tutti meno Viridiana, che restò eretta, quasi fosse l'unica in
grado di affrontare quell'incubo notturno.
Un attimo dopo il mostro era sparito, rapido e ingannevole

come era apparso, lasciandosi dietro solo la vaga eco del suo passaggio.
<<Quello non era un Serpide>> mormorò Morgan.
<<E non c'era dieci anni fa>> fece a sua volta Horner Dees, improvvisamente impallidito. <<Potrei giurarlo.>>
<<No, infatti>> disse Viridiana voltandosi a guardarli, mentre si rialzavano. <<E' un cucciolo: non ha più di cinque anni.>>
<<Un cucciolo!>> esclamò Morgan incredulo.
<<Sì, Morgan Leah. Lo chiamano il Maw Grint>> e, con un triste sorriso, aggiunse: <<E' il figlio di Uhl Belk>>.

18

I sei di Rampling Steep trascorsero ciò che restava della notte addossati alla parete rocciosa, accovacciati nel buio e prudentemente lontani dal Maw Grint e da altri possibili orrori in agguato a Eldwist. Senza accendere un fuoco - del resto, non c'era legna da raccogliere - consumarono un pasto frugale.
Cibo e acqua sarebbero diventati un problema nei giorni successivi, in quella landa rocciosa. Il pesce sarebbe divenuto la base della loro dieta e un ruscelletto di acqua piovana che scendeva lungo la parete di roccia li avrebbe dissetati. Se si fosse prosciugato e pescare si fosse rivelato più difficile del previsto, si sarebbero presto trovati nei guai.
Nessuno di loro riuscì a dormire molto dopo quella fugace ma terrificante apparizione e, comunque, in principio non ci provarono neppure. Nell'oscurità aleggiava, quasi palpabile, la loro inquietudine. Viridiana riferì agli altri ciò che sapeva del figlio del Re della Pietra.
<<Prima di farmi uscire dai suoi Giardini, mio padre mi disse del Maw Grint>> cominciò a raccontare, lo sguardo distante e la chioma inondata dalla luce della luna. Sedevano a semicerchio, appoggiati alla roccia, lanciando di tanto in tanto un'occhiata inquieta verso la massa scura della città, ora completamente silenziosa.
La fanciulla manteneva la voce prudentemente bassa. <<Come io sono la figlia del Re del Fiume Argento, così il Maw Grint È il figlio del Re della Pietra. Siamo entrambi il risultato di una magia, nati allo scopo di servire il proprio padre. Siamo il frutto di elementi vitali della terra, non già del grembo di una donna. E siamo molto simili, il Maw Grint e io.>>
Quest'ultima affermazione suonò così assurda che Morgan riuscì a stento a trattenersi dal controbattere. Solamente la curiosità gli impedì di interrompere il racconto.
<<Il Maw Grint fu creato con un solo scopo>> proseguì Viridiana. <<Eldwist È una città del vecchio mondo, una delle poche sfuggite alla distruzione delle Grandi Guerre. La città e il territorio su cui sorge delimitano il regno di Uhl Belk, suo rifugio e fortezza contro eventuali intromissioni del mondo esterno. Per un certo tempo gli parvero sufficienti ed egli si accontentò di

regnare, isolato, sulle sue rocce. Ben presto tuttavia, la sete di potere e il timore di perderlo diventarono un'ossessione. Si persuase che, se non avesse mutato il mondo esterno, questo alla fine avrebbe avuto la meglio su di lui. Decise di estendere i suoi domini a sud. Per farlo però avrebbe dovuto abbandonare la sicurezza di Eldwist e ciò non era ammissibile: come per mio padre, anche la sua magia si indebolisce via via che egli si allontana dalla sua fonte. Non potendo correre questo rischio, creò il Maw Grint perché andasse in sua vece.
<<Un tempo il Maw Grint mi assomigliava. Aveva forma umana e si muoveva su due gambe. Possedeva parte dei poteri del padre, proprio come me. Ma, mentre io ebbi in dono il potere di guarire la terra, egli ebbe quello di trasformarla in pietra. Gli bastava un semplice tocco. Mediante quel tocco egli si nutriva della terra e di tutto ciò che vi cresceva, trasformando ogni cosa in pietra. Tuttavia, la trasformazione delle terre circostanti pareva procedere troppo lentamente agli occhi di Uhl Belk. Circondato dalle acque del Tiderace, insensibili alla sua magia, si trovò intrappolato in questa lingua di terra, unico passaggio a sud, e con il solo Maw Grint in grado di aprirvi un varco. Allora, nella brama di ottenere più ampi e rapidi risultati, il Re della Pietra infuse in suo figlio ulteriori poteri e quella creatura cominciò lentamente a trasformarsi in qualcosa di più adatto a svolgere l'incarico del padre. Divenne simile a una talpa. Cominciò a scavare passaggi sotterranei perché riusciva a lavorare meglio stando sotto la superficie. Crebbe ancora e, di nuovo, mutò sembianze. Divenne un'enorme lumaca, poi un lombrico scavatore di proporzioni colossali.>>
Viridiana fece una pausa, poi proseguì. <<E divenne folle. Troppo potere e una crescita repentina lo fecero uscire di senno. Da essere pensante e accorto diventò una creatura monomaniaca che pensava solo a nutrirsi. Avanzò verso sud, sempre più avanti. Allora la terra cominciò a cambiare molto rapidamente. Ma anche il Maw Grint mutava e con rapidità ancora maggiore. Un giorno Uhl Belk perse definitivamente il controllo su suo figlio.>>
La fanciulla lanciò un rapido sguardo verso la città, e continuò. <<Nei momenti in cui non succhiava la linfa della terra, il Maw Grint cominciò a dare la caccia al suo stesso padre, nella speranza di usurparne il trono. Uhl Belk si rese conto di aver forgiato una spada a doppio taglio. Da un lato il Maw Grint scavava e avanzava nelle Quattro Terre, tramutandole progressivamente in pietra. Dall'altro scavava sotto la superficie di Eldwist alla continua ricerca di un modo per distruggere il padre. Era ormai diventato così potente da rappresentare un autentico pericolo per Uhl Belk, che si vide minacciato dal-l'arma da lui stesso creata.>>
<<Non poteva semplicemente trasformare suo figlio in ciò che era in principio?>> domandò Carismano, gli occhi spalancati. <<Non poteva esercitare la sua magia per renderlo innocuo?>>
Viridiana scosse la testa. <<A quel punto non gli era più possibile.

Il Maw Grint non glielo permetteva. Anche se, mi disse
mio padre, una parte di lui si rendeva vagamente conto del-
l'orrore in cui si era trasformato e desiderava liberarsi dall'incubo.
Ma forse era un desiderio troppo flebile.>>
<<Quindi ora uccide la terra mentre piange il proprio destino>>
mormorò il cantastorie. E intonò:
<<In forma d'uomo fatto,
Del Re della Pietra
Per servire il progetto,
Figlio di un padre alieno
Mostro disperato,
Il Maw Grint scava il terreno.>>
<<E probabilmente darà la caccia anche a noi>> commentò
Morgan Leah.
Viridiana scosse la testa. <<Non sa nemmeno che esistiamo,
Morgan. Siamo creature troppo piccole e insignificanti per
lui. Naturalmente se evitiamo di fare uso della magia. In
questo caso, ci scoprirebbe.>>
Calò un silenzio carico di significati. <<Cosa stava facendo,
quando lo abbiamo visto?>> La voce di Horner Dees ruppe
infine il corso dei loro pensieri.
<<Urlava la sua disperazione, la rabbia, la frustrazione,
l'odio, la follia.>> Viridiana fece una pausa. <<E il dolore.>>
<<Come il Koden, È prigioniero della magia del Re della
Pietra>> disse Walker Boh, fissando lo sguardo penetrante
sulla fanciulla. <<Tuttavia, in qualche modo, Uhl Belk È riuscito
a conservare il suo potere.>>
<<Uhl Belk si È procurato la Pietra Nera>> spiegò Viridiana.
<<Ha lasciato Eldwist solo il tempo necessario a rubarla dalla
Cripta dei Re, sostituendola con l'Asphinx. Poi l'ha usata
contro suo figlio. Il possesso della magia degli Elfi ha fatto
pendere la bilancia del potere nuovamente dalla parte di Uhl
Belk. Nemmeno il Maw Grint È così potente da sconfiggere
la Pietra.>>
<<Una magia in grado di annullare le altre>> ricordò pensosamente
Pe Ell. <<Una magia che riesce ad asservire le altre
al suo volere.>>
<<Il Maw Grint minaccia ancora il padre ma non può avere
la meglio sulla Pietra. Egli vive ancora perché suo padre desidera
che continui a nutrirsi della terra, pietrificandola. Per
quanto pericoloso, il Maw Grint È uno schiavo utile. Di notte
scava, di giorno dorme. E' cieco, come il Koden, reso così
dalla magia e dalla natura del suo compito: avanzare nell'oscurità
e non vedere quasi mai la luce del giorno.>> Si voltò
nuovamente a guardare la città. <<Se stiamo attenti, probabilmente
non saprà mai che siamo qui.>>
<<Quindi non ci resta che andare e rubare la Pietra>> commentò
Pe Ell rivolgendo un sorriso sarcastico a Viridiana,
<<lasciando padre e figlio ad annientarsi l'un l'altro. Nessun
problema, no?>>
La fanciulla sostenne il suo sguardo arrogante senza batter

ciglio ma non rispose. Il sorriso di Pe Ell si irrigidì prima che questi si riappoggiasse alla roccia, scomparendo nel buio.
Ci fu un attimo di silenzio poi Morgan si rivolse a Horner Dees: <<Che mi dici del Serpide a cui hai accennato prima?>>.
Gli occhi di Dees avevano un'espressione cupa e sospettosa.
<<Forse la ragazza ti può dire di più sull'argomento. Ho la sensazione che ci siano molte cose che lei sa e che non racconta.>>
Il viso di Viridiana era privo di qualsiasi espressione, gelido e perfetto, quando si rivolse alla vecchia Guida. <<So quello che mi ha riferito mio padre, Horner Dees, niente di più.>>
<<Il Re del fiume Argento, Signore dei Giardini della Vita>> bofonchiò Pe Ell dall'ombra <<e Custode di oscuri segreti.>>
<<E' vero, nella città di Eldwist vive un Serpide>> proseguì Viridiana, ignorando Pe Ell e fissando lo sguardo su Dees. <<Uhl Belk lo chiama Rastrello. E' lì da molti anni, spazzino di creature viventi, al servizio del suo padrone. Quando cala la notte, esce per le strade e le ripulisce. Dovremo stare attenti a evitarlo quando entreremo nella città.>>
<<L'ho visto all'opera>> commentò Dees. <<La prima volta che ci passammo, dieci anni fa, prese una mezza dozzina di miei compagni e altri due poco dopo. E' grande e rapidissimo.>>
Mentre veniva assalito dai ricordi, la collera nei confronti di Viridiana si dissolse. Scosse la testa con fare dubbioso.
<<Non so come spiegare. Ti dà la caccia, ti trova e ti finisce. Entra anche negli edifici, se vuole. Almeno, così fece quella volta.>>
<<Quindi sarà meglio che troviamo la Pietra in fretta, non È così?>> mormorò Pe Ell.
Tacquero e, dopo qualche momento, si sistemarono per dormire. Non tutti ci riuscirono. Morgan sonnecchiò a tratti. Walker sedette sul bordo della roccia a contemplare la città; quando il Cavaliere si svegliò nuovamente, trovò Walker nella medesima posizione. Tutti erano affranti e spossati - tutti meno Viridiana. La fanciulla stava eretta, fresca e rilassata nelle prime luci dell'alba, bella come quando l'aveva vista per la prima volta. Morgan se ne sentì turbato, lei era certamente una creatura straordinaria. La osservò a lungo, distogliendo lo sguardo repentinamente quando Viridiana infine si voltò verso di lui. Lo infastidiva pensare che potessero esserci differenze tra loro e, peggio, che fossero differenze incolmabili.
Consumarono una colazione frugale quanto la cena della sera precedente. Attorno a loro, il paesaggio incombeva come un'entità che li guatasse, non vista. La nebbia circondava la penisola, salendo dalle alture su cui si ergeva la città e dando l'impressione che Eldwist fosse adagiata sulle nuvole. Gli uccelli marini erano tornati a volteggiare e stridere sulle acque scure del Tiderace. Con l'aurora, si era creata una forte umidità che imperlava i volti dei sei compagni.
Memori degli avvertimenti di Viridiana, raccolsero l'acqua piovana imprigionata negli incavi della roccia, avvolsero il poco

cibo rimasto per proteggerlo dall'umidità e si incamminarono.
Ci volle più tempo del previsto. Il sentiero, pur breve, si rivelò difficile da percorrere. La roccia era solcata da crepacci, fenditure aperte da antichi sommovimenti, resa umida e scivolosa dalla vicinanza del mare. Il vento portava fino a loro gli spruzzi delle onde facendoli rabbrividire. Avanzavano lentamente.
Il sole rimase una palla bianca e opaca che si intravedeva dietro le nuvole basse, mentre si avvicinavano a Eldwist, scura, immobile e minacciosa. A mano a mano che si avvicinavano, questa sembrava protendersi verso il cielo nudo e freddo e il vento fischiare sempre più forte nelle gole tra gli edifici.
Mentre camminavano, potevano percepire di tanto in tanto un rombo sotterraneo, distante ma tristemente familiare. Apparentemente, il Maw Grint non sempre dormiva nelle ore diurne.
Si approssimava il mezzogiorno. L'istmo, che in alcuni punti si era rivelato così stretto da farli procedere per un camminamento tra mulinelli d'acqua scura, infine si aprì: si trovavano sulla penisola. Le alture su cui era stata eretta la città si levavano ripide di fronte a loro e furono costretti ad arrampicarsi su una scarpata. Procedevano con cautela ma risoluti, inerpicandosi attraverso una confusione di massi enormi, lungo un sentiero ghiaioso che rendeva il passo incerto.
Ci vollero quasi due ore per raggiungere l'altopiano e il sole stava ormai calando.
Ai confini della città sostarono un attimo per riprendere fiato, radunandosi al termine di una strada di pietra che correva tra due file di edifici incombenti, dalle cieche finestre, restringendosi in prospettiva fino a scomparire nella foschia e nell'ombra della distanza. Morgan Leah non aveva mai visto una città simile, con edifici lisci e geometrici, tutti di pietra, tutti simmetricamente disposti come i riquadri di una scacchiera.
Il terreno era cosparso di frammenti di roccia ma se ne intravedeva la superficie dura e levigata. Sembrava non avere fine, un corridoio lungo e stretto che si poteva seguire con lo sguardo fin dove lo permetteva l'orizzonte nebbioso.
Vi si incamminarono cautamente, procedendo affiancati, con occhi e orecchi tesi come gatti in caccia. Altre strade si dipartivano da questa, a destra e a sinistra, perdendosi a loro volta in lontananza. Non c'erano mura di cinta a Eldwist, né torri di guardia, né bastioni, né porte. Solo gli edifici e le strade.
Non c'era traccia di esseri viventi. Strade ed edifici si susseguivano interminabili via via che i sei si addentravano nel cuore della città. Gli unici rumori erano quelli dell'oceano, del vento e degli uccelli marini. Questi ultimi continuavano a volteggiare, disegnando percorsi mozzafiato tra le cime degli edifici, giù giù nelle strade, attraverso gli stretti passaggi dei vicoli. Alcuni sostavano sui davanzali più alti. Dopo un certo tempo, Morgan si accorse che alcuni, tra quelli appollaiati, erano in realtà pietrificati.
La maggioranza dei frammenti di roccia che cospargevano

il suolo erano stati, un tempo, frammenti di qualcosa di diverso dalla pietra, benché ormai difficilmente identificabili. A ogni angolo di strada si ergevano strani pali che forse un tempo avevano avuto la funzione di lampioni. Addossata a un edificio e coricata su un fianco, trovarono la carcassa di una specie di enorme carro: lo scheletro scarnificato di una strana macchina. Pezzi sparsi erano sopravvissuti agli anni e alle intemperie. Ingranaggi e cilindri, volani e serbatoi... tutti trasformati in pietra. Non c'era nessun tipo di vegetazione, né alberi né arbusti, nemmeno il più esile filo d'erba.
Sbirciarono dentro a qualche edificio e ne videro le stanze vuote e cavernose. Scalinate portavano ai piani superiori e ne percorsero una fino in cima per poter gettare uno sguardo su Eldwist dall'alto e cercare di orientarsi. Risultò inutile: non si riusciva nemmeno a capire dove terminasse la città. Nubi e foschia confondevano tutto in un quadro mutevole di tetti e facciate tra sbuffi di nebbia grigia.
Riuscirono tuttavia a distinguere una strana cupola nel centro di Eldwist, una struttura diversa dagli alti monoliti caratteristici di quella città. Decisero quindi di andare a esplorare quel luogo.
Ma, una volta ridiscesi in strada, persero subito l'orientamento e svoltarono nella direzione sbagliata. Camminarono per quasi un'ora prima di rendersi conto dell'errore e decidersi a salire sulla cima di un altro edificio per orientarsi nuovamente. Mentre si inerpicavano per le rampe di scale, il sole tramontò. Nessuno di loro aveva prestato attenzione al trascorrere del tempo.
Quando spuntarono sul tetto furono sorpresi nel vedere la città immersa nel buio.
<<Sarà meglio che troviamo subito un posto per nasconderci>> li ammonì Horner Dees mentre lanciava occhiate preoccupate attorno. <<Rastrello uscirà a momenti, se non È già in giro. Se ci scopre...>>
Non dovette finire la frase. Per un attimo si guardarono l'un l'altro, ammutoliti. A nessuno era venuto in mente di trovare un riparo per la notte.
Poi Walker Boh disse: <<Alcune strade più indietro ho visto un piccolo edificio senza finestre ai piani bassi, con un piccolo ingresso e un intrico di stanze e corridoi all'interno: come una prigione>>.
<<Per il momento fa al caso nostro, mi sembra>> mormorò Pe Ell, cominciando già a scendere le scale.
Ritornarono sui loro passi. Era così buio ormai che quasi non riuscivano a distinguere la strada. Su entrambi i lati gli edifici incombevano come pareti rese più impenetrabili dalla nebbia che andava infittendosi. Gli uccelli si erano nuovamente appollaiati per la notte e anche il rumore del mare e del vento giungeva ovattato. Nella città regnava una quiete innaturale.
Sotto i loro piedi, il guscio roccioso del terreno tremò rimbombando.
<<Qualcosa si È svegliato e ha fame>> bisbigliò Pe Ell sorridendo

gelidamente a Carismano.
Il cantastorie fece una risata nervosa, il bel volto pallido e teso.
Cantò:
<<Creature della notte ormai son deste,
Fuggite dunque senza esitazioni
Ché più di voi esse saranno leste:
Nessuno udrà le vostre implorazioni.>>
Incrociarono una traversa inondata da un raggio di luna che aveva fatto breccia tra le nuvole. Pe Ell si arrestò di colpo ma, mentre anche gli altri gli si fermavano accanto, tese l'orecchio, scosse la testa e riprese ad avanzare. Il rimbombo sotterraneo andava e veniva, a volte vicinissimo, altre più lontano, mai localizzabile in una direzione precisa. Morgan Leah scrutò l'oscurità davanti a sé. Era la stessa strada che avevano percorso poco prima? Sembrava leggermente diversa...
Ci fu un rumore forte, come uno schiocco. Pe Ell, in testa al gruppo, arretrò precipitosamente, scontrandosi con Horner Dees e Viridiana che gli camminavano immediatamente dietro e facendo loro perdere l'equilibrio. Si ritrovarono a terra, a pochi centimetri da una voragine che si era spalancata nel terreno.
<<Addossatevi agli edifici>> urlò balzando in piedi e trascinandosi dietro Viridiana mentre si allontanava di corsa dal-
l'orlo del baratro.
Gli altri erano solo a un passo. Un altro pezzo di pavimentazione sprofondò in basso, questa volta dietro di loro, scomparendo nel vuoto. Il rombo sotterraneo aumentò in un crescendo parossistico che li assordò e percepirono chiaramente qualcosa di enorme passare sotto di loro. Morgan si accovacciò in una buia rientranza, premendo con tutte le sue forze contro la parete di pietra e lottando contro il desiderio di urlare per il terrore. Il Maw Grint! Vide Horner Dees accanto a lui, il volto barbuto quasi invisibile nell'oscurità. Il fragore del mostro in movimento raggiunse il suo apice per poi diminuire a poco a poco. Dopo un attimo era svanito.
Uno dopo l'altro i membri della piccola spedizione si radunarono nuovamente, pallidi e sgomenti. Mossero qualche passo nella strada ma dovettero immediatamente fare un balzo all'indietro: le voragini si stavano richiudendo e le botole si sollevarono nuovamente tornando a formare un tutt'uno con il suolo.
<<Trappole!>> sibilò Pe Ell, un'espressione di odio e paura sul volto. Morgan notò che teneva nel palmo un oggetto bianco, una specie di pugnale dalla lama lucente. In un istante l'arma era sparita.
Pe Ell lasciò andare la presa su Viridiana e cominciò nuovamente il cammino a ritroso per la strada, questa volta procedendo con cautela sul marciapiede. Ammutoliti, lanciando occhiate furtive in tutte le direzioni, gli altri lo seguirono. Camminavano in fila indiana, affrettando il passo quando incontravano una traversa. Le strade erano ridiventate silenziose e vuote. Di tanto in tanto si poteva percepire il rombo sotterraneo,

ma in lontananza.
Morgan Leah stava ancora tremando. Quelle trappole erano state messe là per ostacolare gli intrusi, oppure per consentire un passaggio al Maw Grint; probabilmente per entrambi gli scopi. Si sentiva la bocca riarsa per effetto del panico. Si erano comportati da incoscienti. Non dovevano più ripetere quell'errore.
Improvvisamente si trovarono di fronte una spessa parete di nebbia. Pe Ell esitò un attimo poi si fermò del tutto, voltandosi a fissare Walker Boh con occhi penetranti. Si parlarono per un attimo con il silenzioso linguaggio degli sguardi. Walker lanciò una breve occhiata verso destra e Pe Ell, dopo un momento di esitazione, svoltò in quella direzione.
Ora procedevano più lentamente, avvolti da una nebbia fittissima che sembrava scaturire dagli stessi muri. Erano costretti ad aiutarsi con il tatto, saggiando le pareti degli edifici. Pe Ell era sempre in testa, con estrema circospezione, ben conscio ormai che la città doveva essere costellata di trappole, che ogni lastra di pietra poteva sprofondare improvvisamente sotto i loro passi.
Un po' più avanti la nebbia cominciò a diradarsi.
Morgan pensò di aver udito un rumore, ma poi decise che era stata una sensazione provocata dalla tensione nervosa.
Emersero dall'ombra proiettata da un edificio ed ecco, non era stata immaginazione. Rastrello era là, eretto al centro della strada. Un enorme mostro metallico a zampe divaricate, irto di tentacoli e recettori, tenaglie al posto delle zanne e una coda a frusta. Era proprio un Serpide, come quello che avevano dovuto affrontare i fuorilegge del Movimento, là alla Sporgenza, fatto di metallo e di carne, un ibrido da incubo, macchina e insetto allo stesso tempo. Ma questo era molto più grande.
E anche molto più veloce. Si avventò contro di loro con tale rapidità che non ebbero neppure il tempo di tentare la fuga.
Le zampe larghe e ricurve si muovevano come quelle di un millepiedi. Tentacoli si allungarono in un movimento fulmineo, stridore di metallo contro roccia, e afferrarono Dees e Carismano, quasi simultaneamente, avviluppandosi attorno ai loro corpi. Pe Ell spinse bruscamente Viridiana nell'entrata di un edificio, fece una finta come per affrontare il mostro, poi schizzò via. Smarrito il senso della realtà all'idea che Viridiana fosse in pericolo, Morgan sguainò la spada. Stava per attaccare il mostro quando Walker Boh lo afferrò e lo spinse contro il muro.
<<Entra là!>> urlò lo Zio Oscuro, indicando una serie di massicce porte di pietra spalancate.
Poi, Walker Boh gettò all'indietro il mantello e tese in alto l'unico braccio. Rastrello era ormai su di lui quando il braccio si abbassò: esplose un lampo di luce bianca. Morgan indietreggiò, accecato. Udì un rantolo aspro e capì che era Rastrello.
La vista gli tornò, in tempo per vedere le membra metalliche della creatura roteare spasmodicamente e le figure di Carismano

e Dees che se ne allontanavano di corsa. Poi fu afferrato
da una mano tenace che lo trascinò bruscamente nella
buia apertura.
Era stato Pe Ell a tirarlo dentro. Viridiana era già lì. Fuori,
la bianca luce magica di Walker rischiarava ancora il buio e
potevano udire Rastrello che si accaniva contro l'edificio con
tale forza da staccarne frammenti di pietra. Improvvisamente,
nel riquadro della porta comparve Walker, preceduto da Carismano
e Dees, sconvolti ma liberi. Correvano come il vento e
inciamparono sulla soglia, ma si rialzarono immediatamente
mentre Rastrello scardinava le enormi ante della porta, mandando
in mille pezzi i montanti di pietra e riuscendo infine a
penetrare all'interno.
Dietro di loro un'ampia scalinata conduceva ai piani superiori
e vi si lanciarono. Rastrello li inseguì, zoppicando un po'.
Se non altro, la magia di Walker era riuscita temporaneamente
a disorientare il mostro. Dimenava i tentacoli a casaccio, alla
spasmodica ricerca della preda. I sei corsero su per le scale. Un
arto tentacolare raggiunse i gradini davanti ai loro piedi. Nel
palmo di Pe Ell apparve all'improvviso quello strano pugnale
che, in un movimento fulmineo, colpì il braccio del Serpide,
quasi mozzandolo. Questo si ritrasse. Si precipitarono su per le
rampe della scalinata, un piano dopo l'altro, senza voltarsi.
Finalmente, dieci piani più in alto, Walker li fece fermare.
Si raggrupparono ansando e ascoltarono. Dietro di loro, dalla
tromba delle scale, solo silenzio.
<<Forse ha rinunciato>> ansimò Carismano, la voce piena di
speranza.
<<Non lui>> sibilò Horner Dees, boccheggiante. <<Quella creatura
non molla mai. Ho visto cosa È capace di fare.>>
E Pe Ell, inviperito: <<Dal momento che lo conosci così bene,
dicci cosa mai potrebbe farci qui!>>.
Dees scosse la testa barbuta con ostinazione. <<Non so. Non
siamo riusciti ad arrivare agli edifici, l'altra volta.>> Poi, rabbrividendo:
<<Sento ancora quei tentacoli che mi stringono!>>.
Lanciò un'occhiata a Viridiana di traverso e aggiunse: <<Non
avrei mai dovuto lasciarmi convincere a tornare qui!>>.
<<Sssst!>> Walker Boh, in cima alla rampa, tendeva l'orecchio.
<<C'È qualcosa...>> cominciò a dire, poi si interruppe.
In un attimo Pe Ell gli fu accanto e si accovacciò contro la
ringhiera. Improvvisamente si drizzò in piedi. <<E' là fuori!>> sibilò,
piroettando su se stesso.
L'enorme struttura, un tempo a vetri, andò in pezzi sul pavimento
mentre Rastrello cercava di aprirsi un varco. Morgan
era sconvolto. Mentre i sei compagni si guardavano alle spalle
aspettando che comparisse dalla tromba delle scale, Rastrello
aveva scalato la parete esterna dell'edificio!
Per la seconda volta, li ebbe quasi in pugno. Tentacoli frustarono
l'aria e riuscirono a far perdere l'equilibrio quasi a
tutti. Ma Pe Ell fu più veloce e il suo coltello, ricomparso nella
mano, fece a brandelli il braccio più vicino. Rastrello si ritrasse

bruscamente poi si avventò contro l'uomo. La diversione
però aveva dato modo a Walker di reagire. Nel cavo della
sua mano apparve una manciata della polvere nera di Cogline.
La lanciò contro la bestia e il fuoco divampò.
Ancora una volta i sei si lanciarono per le scale - una rampa,
poi due, poi tre. Dietro, Rastrello lottava contro le fiamme.
Improvvisamente tutto fu silenzio. Non lo udivano più
ma sapevano dov'era. A ogni piano c'erano aperture, dove un
tempo erano state le finestre. Il Serpide poteva attaccare da
una qualunque di esse. Avrebbe continuato a dar loro la caccia
e, prima o poi, li avrebbe presi.
<<Dobbiamo affrontarlo!>> urlò Morgan agli altri, sguainando
la spada.
<<Fallo e siamo morti, Cavaliere!>> gli rispose Horner Dees.
Infine Pe Ell si voltò di scatto per guardarli in faccia. <<Giù
da quelle scale, tutti! Ora! State vicini e vi tirerò fuori da questo
guaio!>>
Nessuno si fermò a discutere, nemmeno Walker. Ridiscesero
a balzi, senza mai perdere di vista le aperture di ogni piano.
Due rampe più sotto intravidero Rastrello che stava raggiungendo
un davanzale. Tentacoli frustanti li mancarono di poco.
Riprendendo la discesa a rotta di collo, udirono il mostro
mutare direzione sulla parete e ricominciare a seguirli.
Altre tre rampe, ancora lontano dal pianterreno, e Pe Ell li
fece nuovamente fermare. <<Qui! E' questo il punto!>> e li sospinse
per un lungo corridoio dal soffitto altissimo. Dietro,
Rastrello raggiunse il pianerottolo e si lanciò all'inseguimento.
Mentre avanzava, cominciò ad allungarsi, mutando la forma
del corpo per passare. Morgan era terrorizzato. Questo
Serpide poteva adattarsi a ogni situazione. Stretti varchi e lunghe
scalate non riuscivano minimamente a fermarlo.
Al termine del corridoio, una passerella coperta portava a
un altro edificio. <<Passate più veloce che potete!>> ordinò Pe
Ell.
Morgan e gli altri fecero come era stato detto. Il Cavaliere
tuttavia dubitava che in questo modo avrebbero trovato salvezza.
Per quanto stretta, la passerella non avrebbe fermato
Rastrello.
Raggiunsero l'altra estremità e si voltarono a guardare. Pe
Ell, inginocchiato nel punto dove la passerella finiva nell'edificio
che avevano appena abbandonato, ne segava il supporto
di pietra con la lama del suo strano pugnale. Morgan era stupefatto.
Pe Ell era dunque impazzito? Pensava davvero che il
suo pugnale - qualsiasi pugnale - potesse tagliare la pietra?
Rastrello gli era quasi addosso, quando Pe Ell si rizzò nuovamente
in piedi. Veloce come un felino, sfrecciò lungo la passerella
e raggiunse gli altri proprio nel momento in cui apparve
il mostro, ora in forma di serpente per percorrere l'angusto
passaggio.
E accadde l'impossibile. Il supporto segato da Pe Ell si
spezzò e cedette. La passerella traballò, restò un attimo come

sospesa, poi crollò completamente sotto il peso di Rastrello, andando a schiantarsi sulla strada. La nube di polvere e detriti si disperse nella nebbia e nella notte. I sei compagni guardarono laggiù, in attesa. Dopo qualche momento udirono un rumore di metallo contro la roccia.
<<Non È morto!>> sussurrò Dees, inorridito.
In fretta scesero le ultime rampe e lasciarono l'edificio attraverso un'uscita secondaria, sulla strada. Con Pe Ell e Walker in testa, si incamminarono silenziosi nell'oscurità. Dietro di loro udirono il Serpide ricominciare la caccia.
Cinque isolati più avanti si trovarono di fronte alla costruzione che Walker Boh stava cercando, una specie di tozzo fortino senza finestre. Vi penetrarono, guardandosi alle spalle con inquietudine. All'interno, un labirinto di stanze e corridoi con diverse rampe di scale e mezza dozzina di passaggi. Salirono per quattro piani, si sistemarono in una stanza centrale, lontana da aperture sull'esterno, aspettando.
I minuti passavano e Rastrello non compariva. Trascorse un'ora. Mangiarono del cibo freddo, poi si sistemarono per la notte. Nessuno dormì.
Il silenzio era interrotto solo dal loro respiro.
Verso l'alba, Morgan Leah cominciò a dare segni di agitazione. Pensava e ripensava al pugnale di Pe Ell, una lama che tagliava la pietra. Come la stessa presenza di Pe Ell in quella spedizione, il pugnale era un mistero. Il Cavaliere fece un profondo respiro. A dispetto degli avvertimenti di Walker, di tenersi lontano da quell'uomo, decise di indagare. Si alzò e si diresse verso l'angolo buio dove l'altro si era sistemato con la schiena addossata alla parete. Poteva vedere i suoi occhi che lo seguivano mentre si avvicinava.
<<Che cosa vuoi?>> domandò Pe Ell, gelido.
Morgan si accovacciò di fronte a lui, esitando nonostante la sua risoluzione. <<Il tuo pugnale mi ha incuriosito>> ammise infine.
Le loro voci erano appena percettibili nel silenzio della stanza. Nessuno poteva udire quello che si dicevano.
I denti di Pe Ell brillarono in un sorriso forzato. <<Ma davvero?>>
<<Abbiamo visto tutti quello che ha fatto.>>
Un movimento fulmineo e la lama del pugnale fu a pochi centimetri dal naso di Morgan. Lui trattenne il respiro, immobile.
<<L'unica cosa che devi sapere su questo>> sibilò Pe Ell, <<È che può ammazzarti prima che tu possa battere ciglio. Te. Il tuo amico monco. Chiunque.>>
Morgan deglutì a fatica. <<Persino il Re della Pietra?>> si costrinse a chiedere, irato con se stesso per il terrore che provava.
La lama scomparve nuovamente nell'oscurità. <<Lascia che ti dica una cosa. La ragazza sostiene che tu hai poteri magici. Non lo credo. Non hai proprio nulla. Il monco È l'unico tra voi con poteri magici e la sua magia non sembra un granché. Non uccide. Egli non uccide. Lo vedo nei suoi occhi. Nessuno di voi ha un ruolo importante in questa faccenda. Non siete altro che una banda di sciocchi.>>

E affondando il dito contro il petto di Morgan proseguì:
<<Non intralciarmi, Cavaliere. Questo vale anche per gli altri. E non aspettate che vi salvi la prossima volta che il Serpide ci sarà addosso. Ne ho fin qui di tutti voi>>. Ritrasse la mano, con gesto arrogante. <<Ora lasciami in pace.>>
Morgan, ammutolito, si allontanò. Passando davanti a Walker, gli lanciò una breve occhiata, pentito di avere ignorato i suoi consigli. Era impossibile dire se lo Zio Oscuro aveva assistito alla scena. Dees e Carismano erano addormentati. Viridiana era solo un'ombra più scura contro il buio.
Morgan sedette da solo in un angolo, a gambe incrociate, in preda alla frustrazione. Non era venuto a capo di nulla. Tutto quello che aveva ottenuto era stato di umiliare se stesso. Serrò le labbra. Un giorno o l'altro avrebbe ritrovato l'uso della sua spada. Un giorno o l'altro avrebbe scoperto la maniera per aggiustarla e si sarebbe riappropriato della sua magia - proprio come affermava Viridiana.
Allora si sarebbe occupato di Pe Ell.
Lo giurò a se stesso.

19

All'alba, la piccola spedizione uscì dal riparo del fortino. Una coltre di nubi ingombrava il cielo da un orizzonte all'altro e la luce del giorno era solo un grigio, pallido chiarore diffuso. Le ombre della notte avevano semplicemente ritratto i loro tentacoli negli angoli più oscuri delle vie, in attesa del ritorno della loro signora e padrona.
Di Rastrello nessuna traccia. I sei di Rampling Steep scrutarono la penombra. Solo le file di edifici si stagliavano imponenti e silenziose, solcate dalle strade come da altrettanti crepacci. Gli unici rumori erano l'urlo del vento, il rombo dell'oceano e le strida degli uccelli marini. Gli unici movimenti erano quelli dei sei compagni.
<<E' come se non fosse mai esistito>> mormorò Horner Dees, mentre passava accanto a Morgan. <<Come se avessimo solo sognato.>>
Si misero di nuovo in cerca di Uhl Belk. Dalle nuvole basse cominciò a cadere una sottile pioggerella, di odore e sapore salmastro. In pochi istanti si ritrovarono zuppi. Su strade e marciapiedi, su pareti e pietrisco, si posò un velo umido, un manto che rifletteva ombre e luci creando strani effetti ottici. Il vento soffiava a raffiche, investendoli all'angolo degli edifici, ululando negli stretti passaggi, eternamente a caccia di se stesso. Le ore passavano scandite solo dalle loro menti e dalla crescente stanchezza delle membra. Avevano come la sensazione di venire derubati di tempo prezioso.
Non trovarono alcuna traccia del Re della Pietra. La città era vastissima e ricca di nascondigli. Anche se fossero stati sessanta e non sei, una ricerca sistematica avrebbe richiesto

settimane intere. Nessuno di loro aveva la minima idea di dove cercarlo e, peggio, nessuno sapeva che aspetto avesse Uhl Belk. Nemmeno Viridiana era d'aiuto, suo padre non le aveva detto nulla a questo proposito. Aveva forma umana? Era piccolo, grande? Morgan continuava a domandarlo agli altri, mentre avanzavano nella pallida penombra, tenendosi rasente ai muri. Nessuno sapeva rispondere. Stavano cercando uno spettro.

Mezzogiorno passò. Strade ed edifici si susseguivano in geometrica monotonia. La pioggia si attenuò, poi crebbe nuovamente d'intensità. Cominciò a tuonare. I sei sostarono il tempo necessario per consumare un pasto freddo, radunandosi nell'oscuro androne di un edificio, mentre la pioggia scrosciava, allagando le strade e formando rivoli e mulinelli che si riversavano tra le grate di pietra dei tombini.

Quando la pioggia accennò a placarsi ripresero il cammino. Poco avanti si trovarono di fronte alla strana cupola che avevano avvistato dall'alto dell'edificio, il giorno prima. Un guscio colossale tra gli obelischi di pietra, la superficie crepata, consunta, butterata. La aggirarono in cerca di un ingresso, invano. Non c'erano porte né scale né finestre. L'esterno presentava alcove, nicchie, rientranze di varia misura e forma, ma nessuna apertura. Né erano visibili scale o appigli diversi per arrampicarsi in cima. Era impossibile determinarne la vera natura. Immobile ed enorme nell'umida luce crepuscolare, sembrava sfidarli.

Memori degli eventi della sera precedente, questa volta si affrettarono a trovare riparo per la notte. Sedettero nell'oscurità crescente, silenziosi, piuttosto lontani l'uno dall'altro, ognuno concentrato sui propri pensieri.

Per tutto quel giorno non c'erano stati segni del Maw Grint né di Rastrello. Ma la notte li fece nuovamente uscire allo scoperto. Prima Rastrello, un agile correre di zampe metalliche sulla pietra della strada sottostante. Si immobilizzarono, il fiato sospeso, ma il mostro passò senza fermarsi. Il Maw Grint giunse più tardi con un rombo cupo che si trasformò in boato quando fu vicino. Uscì dal sottosuolo ergendosi urlante nella notte. Era vicinissimo, tanto che le pietre dell'edificio vibrarono al suo grido. Poi, veloce come era venuto, scomparve. Nessuno fece il minimo tentativo per vederlo. Ciascuno di loro rimase rincantucciato nel proprio angolo.

Quella notte dormirono meglio. Erano esausti o forse si stavano abituando ai suoni notturni della città. Organizzarono turni di guardia e si disposero al sonno. Fortunatamente, la guardia si dimostrò inutile.

Per i tre giorni seguenti continuarono la loro ricerca. Di giorno, nebbia, foschia e pioggia li perseguitavano incessanti, di notte erano assaliti dagli incubi e dall'angoscia. Eldwist si era rivelata una foresta pietrificata, piena di ombre e di segreti, e i suoi edifici, alberi che li circondavano e imprigionavano. Ma a differenza delle verdi foreste del sud, la città era

vuota e senza vita. La fanciulla e i suoi compagni non potevano trovare nessuna affinità con Eldwist; erano soltanto degli intrusi, soli e indesiderati. Tutto, in quel mondo di pietra, era duro e ostile. Non c'erano segni riconoscibili, tracce familiari, nessuna variazione di colore, di forma, di odore, di gusto, che potesse offrir loro il minimo indizio. Ovunque, solo il mistero insondabile della pietra.
Quell'atmosfera irreale cominciò a influire sui sei compagni, a dispetto della loro risolutezza. La conversazione si ridusse al minimo, i nervi si tesero e il seme del dubbio cominciò a germogliare nei loro cuori. Horner Dees divenne più cupo e taciturno, le sue doti di esploratore inadeguate, l'esperienza di dieci anni prima inutile. Pe Ell continuò a tenersi in disparte, lo sguardo sospettoso, i gesti furtivi, un felino al limitare della giungla deciso a non farsi prendere. Carismano smise quasi del tutto di cantare. Morgan Leah sussultava al minimo rumore e continuava a tormentarsi per la magia perduta quando la Spada di Leah era andata distrutta. Walker Boh un fantasma muto, pallido e appartato, fluttuante nella semioscurità come se stesse per dissolversi da un momento all'altro.
Anche Viridiana mutò, se pure impercettibilmente: un sottile velo opaco sulla sua mirabile bellezza, una curiosa sfumatura nella voce e nei gesti, una vaga spossatezza nello sguardo. Morgan, sempre attento ai comportamenti della fanciulla, pensava di essere il solo ad aver notato quel lieve cambiamento.
A un certo punto, mentre facevano una breve pausa all'ombra dello scheletro di un carro, Walker Boh scivolò accanto al Cavaliere e sussurrò: <<Questa città ci sta consumando, Morgan Leah. Lo senti anche tu? Possiede una vita propria al di là della nostra comprensione, come un'estensione della volontà del Re della Pietra, e si ciba di noi. L'incantesimo ci circonda. Se non troviamo presto Uhl Belk, finiremo per essere divorati. Non vedi? Anche Viridiana ne È colpita>>.
Ed era vero. Walker si allontanò nuovamente e Morgan rimase solo a meditare su quale destino li aspettasse. Tante peripezie per raggiungere questo luogo e ora tutto sembrava inutile. Sentiva come se l'energia, la determinazione, gli scopi, la loro stessa vita defluissero dai loro corpi, risucchiati da una forza superiore. Pensò di parlarne a Viridiana, ma cambiò subito idea. La fanciulla sapeva cosa stava succedendo. Sapeva sempre tutto. Quando sarebbe stato il momento di fare qualcosa, lei lo avrebbe fatto.
Ma fu Walker Boh ad agire per primo. Il quarto giorno speso alla ricerca del Re della Pietra si era concluso come i precedenti, senza la minima traccia, il benché minimo indizio. Si trovavano radunati in un nuovo nascondiglio; Pe Ell aveva insistito perché cambiassero riparo ogni notte per evitare che Rastrello, sempre sulle loro tracce, li trovasse. Non mangiavano un pasto caldo né avevano acceso un fuoco, da quando

erano entrati a Eldwist. La riserva d'acqua cominciava a scarseggiare. Spossati e doloranti, sedevano in un silenzio che sapeva di sconfitta.
<<Dobbiamo esplorare le gallerie sotto la città>> disse ad un tratto lo Zio Oscuro, la voce fredda e distante.
Gli altri lo guardarono. <<Quali gallerie?>> chiese debolmente Carismano.
<<Quelle che perforano la roccia in ogni direzione, sotto gli edifici>> rispose Walker. <<Ce ne sono tantissime. Ho visto scale che dalla strada portano nel sottosuolo.>>
Horner Dees scosse il testone da orso. <<Dimentichi che c'È il Maw Grint.>>
<<E' vero, da qualche parte. Ma È un grosso verme cieco. Non si accorgerà di noi, se stiamo attenti. Inoltre, se il Maw Grint si nasconde sotto la terra, può darsi che vi si nasconda anche il Re della Pietra.>>
Morgan assentì. <<Perché no? Potrebbero essere dei vermi entrambi. Forse sono ciechi tutti e due. Forse non amano la luce e là sotto ce ne deve essere ben poca. Mi sembra una buona idea.>>
<<Sì>> acconsentì Viridiana, senza sollevare lo sguardo.
Pe Ell si mosse nell'ombra e non disse nulla. Gli altri mormorarono il loro assenso. Poi tutto tornò silenzioso.
Quella notte Viridiana dormì accanto a Morgan Leah, cosa che non aveva più fatto da quando erano entrati nella città. Gli si avvicinò inaspettatamente e gli si rannicchiò vicino, come se qualcosa potesse trascinarla via. Morgan la abbracciò e la tenne stretta a sé, ascoltando il suo respiro, percependo il vibrare del corpo della fanciulla contro il suo. Lei non parlò e, dopo qualche tempo, Morgan si addormentò, tenendola stretta. Al risveglio, Viridiana non era più lì.
All'alba lasciarono il nascondiglio e penetrarono nelle catacombe della città. Dall'edificio accanto a quello dove avevano trovato riparo, una scala scendeva nel sottosuolo. Arrivarono al primo livello. Altre rampe scendevano più in basso nella roccia, come tante spirali che si perdevano nel buio. Le gallerie del primo livello avevano volte di pietra e a terra correvano rotaie fissate a traversine e incassate in un letto di pietrisco. Ogni cosa appariva pietrificata. Laggiù non c'era luce e Walker Boh creò una torcia cospargendo una lunga scheggia di pietra con una delle polveri magiche di Cogline. Avanzarono nei cunicoli seguendo le rotaie che si snodavano perdendosi nell'oscurità. Le rotaie superavano piattaforme e altre scale, sia in salita, sia in discesa, e le gallerie si biforcavano in tutte le direzioni. L'aria era stantia e il pietrisco scricchiolava sotto i loro passi. Trovarono un grosso vagone, riverso su un fianco; le ruote scanalate per scorrere sulle rotaie erano spezzate e fuse in un tutt'uno con l'assale nel sortilegio della pietrificazione. Un tempo, quello stesso veicolo aveva percorso le rotaie, sospinto da qualche misteriosa energia, per trasportare gente del vecchio mondo da un edificio all'altro, da una strada

all'altra.
I sei compagni sostarono un attimo a osservare quel rottame, poi ripresero il cammino. Lungo la strada ne incontrarono altri, alcuni ancora ritti, alcuni riversi e distrutti. Lungo le rotaie c'erano mucchi di detriti non identificabili e, sulle piattaforme in cui sbucavano di tanto in tanto le gallerie, pezzi di vecchie panche di ferro. Un paio di volte, per orientarsi, risalirono in superficie utilizzando una delle diverse rampe di scale.
Sotto di loro, in lontananza, potevano udire il rombo del Maw Grint. Ancora più in basso, si percepiva il bisbiglio dell'oceano.
Esploravano già da alcune ore l'intrico di gallerie sotterranee senza avere trovato la minima traccia del Re della Pietra, quando Pe Ell si fermò bruscamente. <<E' una perdita di tempo>> disse, <<non troveremo nulla in questo livello; dobbiamo scendere più in basso.>>
Walker Boh dette un rapido sguardo a Viridiana poi annuì.
Morgan guardò i volti di Carismano e Dees e decise che probabilmente anche sul suo era apparsa la medesima espressione.
Scesero al livello successivo per una scala a chiocciola che sbucava in un dedalo di cunicoli. Erano vuoti e asciutti ma non c'era alcun dubbio che un tempo fossero stati parte del sistema di fognature della città. Erano enormi tubazioni - più di sei metri di diametro - pietrificate come tutto il resto. Vi si incamminarono, alla luce della torcia di fortuna di Walker. I loro passi rimbombavano nel silenzio. Un centinaio di metri avanti, videro un enorme buco come la perforazione di un trapano gigantesco. Qualcosa di ciclopico era penetrato nella parete di pietra come attraverso un foglio di carta.
Sbirciando nell'oscurità del buco, udirono lontano il fragore del Maw Grint e si affrettarono oltre.
Per due ore vagarono nelle fognature di Eldwist alla ricerca del covo del Re della Pietra. Continuarono a girare e a fare delle svolte fino a perdere completamente l'orientamento. Da quel livello salivano meno scale e molte di queste non erano che pioli fissati verticalmente alle pareti. In molti punti incontrarono grossi fori a testimonianza del passaggio del Maw Grint. Si aprivano nel pavimento e nel soffitto, nere voragini abbastanza grandi da ingoiare un intero edificio. Morgan Leah, guardando in quei bui abissi, intuì che il sottosuolo doveva esserne invaso e si domandò come mai la città non fosse ancora sprofondata.
Poco dopo mezzogiorno, sostarono per mangiare e riposare. Salirono una rampa di scale che portava al livello superiore e qui trovarono una piattaforma dove poterono sistemarsi su alcune panche di pietra corrose. Si radunarono a sedere nell'alone di luce della torcia guardando ammutoliti le ombre che li avvolgevano come in un sudario.
Morgan finì il suo pasto prima degli altri e si diresse verso una sottile lama di luce del giorno proveniente da una rampa

di scale che portava in superficie. Si sedette e guardò in su pensando a luoghi e tempi migliori, chiedendosi se li avrebbe mai ritrovati.
Carismano venne a sedersi accanto a lui: <<Sarebbe bello rivedere il sole>> disse il cantastorie, con un sorriso mesto, <<anche solo per un momento>>.
E cantò:
<<Il buio si addice al topo, al gatto, all'uccello notturno,
Non a coloro che traggon gioia dalla luce dell'astro diurno.
Rifuggite, dunque, da Eldwist la Tenebrosa
E cercate luoghi più ameni,
Dove il sole illumina ogni cosa.>>
<<Che lagna! Sono i versi peggiori che io abbia mai composto.>>
<<Da dove vieni, Carismano?>> chiese Morgan. <<Intendo prima degli Urda e di Rampling Steep. Dov'È la tua casa?>>
Carismano scosse la testa. <<In tutti i luoghi e in nessuno. La mia casa È dovunque sono e sono stato ovunque. Viaggio da quando ho imparato a camminare.>>
<<Hai una famiglia?>>
<<No. Non che io sappia.>> Carismano si rannicchiò abbracciandosi le ginocchia. <<Se il mio destino È di morire qui, non c'È nessuno che si domanderà che fine ho fatto.>>
Morgan sbuffò. <<Non morirai qui. Nessuno di noi morirà qui. Se saremo cauti.>> L'intensità dello sguardo di Carismano lo mise a disagio, ma proseguì: <<Io ho una famiglia sugli Altipiani. Un padre, una madre e due fratelli più giovani. E' tanto che non li vedo>>.
Il bel volto di Carismano si illuminò. <<Sono stato sugli Altipiani, anni fa. E' una terra bellissima. All'alba le colline sono d'argento e al tramonto si accendono di rosso. Era tranquillo, lassù, e potevi sentire gli uccelli chiamarsi in lontananza.>> Si cullò leggermente. <<Là avrei potuto essere felice, se mi fossi fermato.>>
Morgan lo scrutò per qualche attimo, notando che si era smarrito in lontane visioni, poi disse: <<Ho intenzione di tornarci, quando questa faccenda sarà finita. Perché non vieni con me?>>.
Carismano lo fissò intensamente: <<Davvero potrei? Mi piacerebbe molto>>.
Morgan annuì. <<Allora È deciso. Ma non parliamo più di morte.>>
Restarono un po' in silenzio, poi Carismano disse: <<Sai che la cosa più simile a una famiglia che io abbia mai avuto erano gli Urda? Anche se mi tenevano prigioniero, si presero cura di me. A loro importava di me e a me di loro. Come avviene in famiglia. Strano>>.
Per un attimo Morgan pensò alla propria famiglia, ai genitori, ai fratelli. Rivedeva i loro volti, i loro gesti, riudiva le loro voci. Questi pensieri gli portarono alla mente i Ragazzi della Valle, Par e Coll. Dov'erano finiti? Poi pensò a Steff, morto da settimane, diventato ormai un ricordo, un'immagine del

passato. Pensò alla promessa fatta all'amico - che se avesse trovato una magia capace di aiutare i Nani a riconquistare la libertà, l'avrebbe usata - contro la Federazione, contro gli Ombrati. Un'ondata di energia e determinazione lo invase ma subito si dissolse. Forse la Pietra Nera si sarebbe dimostrata l'arma adatta al suo scopo. Se questa poteva annullare ogni altra magia, se era così potente da far riapparire Paranor, spezzando l'incantesimo di cui era preda...

<<A loro piaceva la musica, sai, ma non era solo per quello>> stava dicendo Carismano. <<Anch'io piacevo a loro. Erano come tanti bambini senza un padre. Volevano sentirmi raccontare tutto sul mondo che si stendeva oltre la loro valle, sulle Quattro Terre e le genti che le abitavano. La maggior parte di loro non era mai stata oltre gli Aculei. Io invece sono stato ovunque.>>

<<Tranne qui>> disse Morgan sorridendo.

Ma Carismano distolse lo sguardo. <<Vorrei non esserci mai venuto.>>

La compagnia riprese la sua esplorazione ma le fognature di Eldwist si susseguivano vuote, non c'erano segni di vita. Non incontrarono né un piccolo roditore né un pipistrello e nemmeno i soliti insetti che vivono sottoterra. Di Uhl Belk nessuna traccia. Solo la pietra, onnipresente, indicava il suo passaggio. Vagarono per molte ore. Infine decisero di tornare indietro. Stava per calare la notte e non avevano intenzione di venire sorpresi allo scoperto quando Rastrello avesse ricominciato le sue scorribande notturne.

<<Potrebbe anche darsi che non scenda mai qui>> Walker Boh meditava ad alta voce.

Nessuno comunque era disposto a correre il rischio. Continuarono a percorrere a ritroso i cunicoli, riattraversando le voragini scavate dal Maw Grint, sempre avanti, nell'oscurità. Il silenzio era rotto solo dal loro respiro affannoso. I volti tirati per l'ansia, lo sguardo che esprimeva scoramento e sconfitta. Nessuno parlava. Tutti tenevano per sé i propri cupi pensieri.

A un certo punto Walker si fermò bruscamente, indicando un punto più avanti, nel buio. Nella galleria c'era un'apertura che all'andata non avevano notato, più piccola delle tubazioni delle fognature e praticamente invisibile nella penombra. Walker si inginocchiò per guardarvi dentro, poi sparì all'interno. Dopo un attimo era di ritorno. <<C'È una caverna e una scala che porta giù>> riferì. <<Sembra che ci sia un livello ancora più basso.>>

Lo seguirono nel buio dell'apertura, sbucando in una caverna con pareti e pavimento irti di stalattiti e pieni di fenditure. Trovarono la scala e sbirciarono nell'oscurità sottostante. Non si vedeva nulla. Si guardarono preoccupati. Senza dire una parola, Walker, tenendo alta la torcia, cominciò a scendere. Dopo un attimo di esitazione, gli altri lo seguirono. La scala era lunga e ripida, i gradini consunti e scivolosi. Là sotto

l'odore dell'oceano impregnava l'aria e nel buio si udiva lo stillicidio dell'acqua marina dalle pareti. Al termine della scala si trovarono in un'ampia galleria di roccia cristallizzata.
Dal soffitto, enormi stalattiti sgocciolavano in nere pozze al suolo. Walker voltò a destra e gli altri lo seguirono. L'umidità rendeva gelida l'atmosfera e i sei si strinsero addosso i mantelli continuando a camminare. Nel silenzio irreale si udiva solo l'eco dei loro passi che rimbalzava da una parete all'altra.
Poi, improvvisamente, ci fu qualcos'altro, come uno stridore di un chiavistello aperto dopo molti anni di abbandono, almeno così parve a Morgan Leah. A quel rumore, la compagnia si fermò come un sol uomo, tendendo l'orecchio oltre la fioca luce della torcia. Lo stridio continuò, proveniva da un punto indistinto dietro di loro.
<<Venite>> tagliò corto Walker Boh e si affrettò avanti. Lo seguirono, sospinti dall'urgenza nella sua voce. A differenza degli altri, Walker aveva riconosciuto quel suono. Mentre camminavano, Morgan si guardò alle spalle. Cosa c'era là dietro?
Attraversarono un ruscelletto che sgorgava da una fessura nella roccia e Walker si voltò, facendo segno agli altri di proseguire.
Ora lo stridio era assordante e vicinissimo. Senza dire una parola, lo Zio Oscuro passò la torcia a Morgan, poi levò il braccio e lanciò qualcosa nel buio. Una fiammata bianca si materializzò, illuminando a giorno la galleria dietro di loro.
Morgan restò senza fiato. C'erano ratti ovunque, una massa brulicante, pelosa, velocissima. Ed erano ratti enormi, tre, quattro volte la taglia normale, tutti denti e artigli. Gli occhi bianchi e ciechi, come ogni altro essere che avevano incontrato a Eldwist, i corpi viscidi per l'umidità del mare. Erano famelici e come impazziti. Sbucavano dalla roccia e si avventavano su di loro, in una fiumana interminabile.
<<Correte!>> urlò Walker, strappando la torcia dalla mano di Morgan.
Fuggirono all'impazzata nell'oscurità, inseguiti da quell'orrendo stridio, cercando di tenersi nell'alone di luce della torcia.
La galleria saliva e scendeva in dossi irregolari, le rocce affilate li graffiavano. Cadevano, si rialzavano e si rimettevano a correre, freneticamente.
Una scala! Era tutto quello cui Morgan riusciva a pensare.
Dobbiamo trovare una scala!
Ma non ce n'era nemmeno una. Solo pareti di roccia, ruscelli, pozze di acqua salmastra, e i ratti. Erano in trappola.
Poi, da qualche parte, più avanti, giunse un altro suono, il rombo delle onde contro la costa, l'infrangersi dell'oceano sulla terraferma.
Di colpo, uscirono dal buio della galleria in una fioca luminosità argentea e si fermarono disordinatamente. Davanti a loro, un precipizio che si gettava direttamente nell'oceano. Là sotto, il Tiderace ribolliva schiantandosi contro la roccia e sprizzando spuma bianca fino a loro. Si trovavano in una caverna

sotterranea così gigantesca che l'altra estremità si perdeva nella foschia e nell'ombra. La luce diurna si infiltrava fin là da strette fessure scavate dall'incessante movimento delle onde. Altre gallerie sbucavano nella caverna, neri buchi che si aprivano lungo le pareti in lontananza, a destra e a sinistra. Tutte inaccessibili. Era impossibile superare quel baratro: scendeva a picco nell'acqua turbinosa tra gli scogli, molto più in basso. L'unica via di uscita era nella direzione che avevano appena percorso.
In mezzo ai ratti.
Questi avevano quasi raggiunto i sei compagni. Lo stridio sovrastava il rombo dell'oceano: una massa informe che colmava tutta la parte inferiore della galleria, avanzando inesorabile. Morgan sfoderò la spada, conscio di quanto futile fosse il suo gesto. Pe Ell si era messo da una parte, lontano dagli altri, impugnando lo strano coltello argenteo. Dees e Carismano erano indietreggiati fino all'orlo del precipizio, pronti a saltare.
Viridiana fece un passo avanti, ponendosi al fianco di Morgan, il bel viso stranamente disteso, le mani ferme sul braccio di lui.
Poi Walker Boh gettò la torcia e lanciò una manciata di polvere nera sull'orda di ratti. Il fuoco esplose ovunque e la prima ondata ne fu ridotta in cenere. Ma dietro questi, c'erano altre centinaia, migliaia di corpi che si muovevano nel buio. Gli artigli grattavano spasmodicamente contro la roccia in cerca di un appiglio. Nella semioscurità si vedevano brillare i denti e i bianchi occhi ciechi. Avanzavano.
<<Walker!>> urlò Morgan disperato, riparando Viridiana con il proprio corpo.
Ma non fu lo Zio Oscuro a rispondere al suo richiamo, né Pe Ell o Horner Dees e nemmeno Viridiana. Fu Carismano, il cantastorie.
Si lanciò in avanti, oltre Morgan e Viridiana, affiancandosi a Walker proprio nell'attimo in cui i ratti sbucarono dall'apertura della galleria riversandosi nella caverna. Con voce mirabile, cominciò a cantare. Era una canzone diversa da qualsiasi altra che avessero mai udito; stridendo come metallo sulla pietra, crepitando come legno spezzato, proruppe più alta del fragore dell'oceano, dello squittio acuto dei ratti, colmando la caverna con la sua strana melodia.
<<Venite accanto a me!>> gridò Viridiana.
Tutti le si strinsero attorno, anche Pe Ell, mentre il cantastorie intonava la sua canzone. I ratti incombevano su di loro come un'onda vivente. Poi il flusso si divise, scorrendo ai lati del bardo, passando oltre senza sfiorare nessuno di loro. L'incantesimo della canzone li teneva lontani. Li superarono brulicanti, ignorando la loro presenza. Impossibile dire se attirati o sospinti da una misteriosa energia. E precipitarono nell'oceano.
Un attimo e anche l'ultimo ratto era scomparso nei flutti.
Carismano tacque, poi svenne tra le braccia di Morgan. Il Cavaliere

lo fece rialzare e Viridiana, bagnatasi una manica con fresca acqua di mare, gli inumidì la fronte. Gli altri si guardavano intorno, ammutoliti, circospetti, scrutando la nera apertura della galleria, la roccia, le acque del mare.
<<Ha funzionato>> mormorò Carismano, stupito, riaprendo lentamente gli occhi. <<Avete visto? Ha funzionato!>> Si sollevò e abbracciò Viridiana in un gesto istintivo di giubilo. <<Avevo letto qualcosa a questo proposito, una volta, o forse ne avevo sentito parlare, ma non avrei mai pensato di poter... CioÈ, non avevo mai provato a fare una cosa simile prima d'ora! Mai! Era un canto di gatto, signora! Un canto di gatto! Non sapevo cos'altro fare, così ho fatto credere a quegli orrendi roditori che noi eravamo dei gatti giganteschi!>>
Tutti lo guardarono increduli. Solo a quel punto Morgan Leah si rese conto di quanto miracolosa fosse stata la loro salvezza.

20

Grazie all'eliminazione totale dei ratti, furono in grado di ritornare sui loro passi attraverso la galleria che li aveva portati alla caverna sotterranea. Risalirono poi nelle fognature di Eldwist e di lì al livello superiore, raggiungendo infine le strade della città. Stava già calando la sera e si affrettarono al loro rifugio notturno. Vi giunsero appena in tempo. Rastrello apparve quasi immediatamente, presenza invisibile al di là dei muri dell'edificio, stridore di zampe metalliche sul selciato sottostante. Sempre alla loro caccia. Rimasero immobili, accovacciati nel buio, tendendo l'orecchio ai suoi movimenti, finché passò oltre. Walker disse di ritenere che quell'essere si servisse dell'odorato per cacciare e che solo la pioggia e le numerose tracce disordinate che avevano lasciato lo avevano confuso. Prima o poi sarebbe riuscito a stanarli.
Esausti, doloranti e scossi dagli ultimi avvenimenti, mangiarono in silenzio e si addormentarono quasi subito.
Il mattino seguente Pe Ell, che dopo la fuga dalle gallerie sotterranee era piombato in un umore così cupo che nessuno osava avvicinarlo, annunciò di voler uscire per conto suo.
<<Siamo in troppi a girovagare per poter trovare qualcosa>> spiegò con tono calmo e inespressivo, il volto impenetrabile. Si rivolgeva a Viridiana come se fosse l'unica ad avere qualche importanza. <<Se esiste veramente un Re della Pietra, ormai deve sapere che siamo qui. Questa È la sua città; se vuole, può nascondersi all'infinito. L'unico modo per trovarlo È coglierlo di sorpresa e piombargli addosso. Non ci riusciremo se continuiamo a dargli la caccia come una muta di segugi.>>
Morgan fece per intervenire ma le dita di Walker gli afferrarono un braccio, come una morsa.
Pe Ell si guardò intorno. <<Voi potete continuare a gironzolare come preferite, ma senza di me. Ne ho abbastanza di farvi

da balia. Avrei dovuto agire a modo mio dal primo giorno. Se lo avessi fatto, questa faccenda si sarebbe già conclusa.>> Si voltò nuovamente verso Viridiana. <<Quando avrò trovato Uhl Belk e la Pietra Nera, verrò a cercarvi>>. Fece una pausa, sostenendo fermamente lo sguardo di lei. <<Se sarete ancora vivi.>>

Passò davanti ai compagni con aria di disprezzo e discese le scale, finché il rumore dei suoi passi fu inghiottito dal silenzio.

Horner Dees sputò a terra: <<Finalmente ci siamo liberati di quello là>>.

<<Tuttavia ha ragione>> mormorò Walker Boh e tutti si voltarono a fissarlo. <<Almeno su un punto. Dobbiamo dividerci in gruppi per avere qualche possibilità di successo. La città È troppo vasta e se stiamo uniti saremo troppo evidenti.>>

<<Allora formiamo due gruppi>> convenne Dees. <<Nessuno deve restare solo.>>

<<Pe Ell non sembrava preoccupato di esplorare da solo>> fece notare Morgan.

<<E' un predatore nato, lui>> commentò Dees. Guardò pensieroso Viridiana. <<Cosa ne dici, ragazza? Ci sono reali possibilità che riesca a trovare Uhl Belk e la Pietra degli Elfi?>>

Ma Viridiana si limitò a mormorare: <<Tornerà>>.

Si radunarono per tracciare un piano di ricerca particolareggiato che coprisse l'intera città. Gli edifici erano disposti per lo più a nord rispetto al loro rifugio e decisero di dividere Eldwist in due sezioni, a est e a ovest, una per ciascun gruppo. L'esplorazione si sarebbe concentrata su edifici e strade, tralasciando le gallerie sotterranee. Se non fossero riusciti a trovare tracce in superficie avrebbero poi modificato il piano iniziale.

<<Pe Ell potrebbe avere torto quando afferma che il Re della Pietra sa della nostra presenza>> concluse Viridiana agitando le lunghe dita affusolate come ali di uccello. <<Ai suoi occhi siamo meno di niente e potrebbe non averci nemmeno notato. Ha creato Rastrello proprio perché risolvesse per lui questi problemi secondari. E' il Maw Grint che lo preoccupa.>>

<<Come ci dividiamo?>> domandò Carismano.

<<Verrai con me, assieme a Walker Boh>> gli rispose la fanciulla, senza esitazioni.

Morgan fu colto di sorpresa. Si era aspettato di fare parte del gruppo di Viridiana e si sentì ferito e offeso. Stava per obiettare quando gli occhi neri di lei si fissarono nei suoi con tale intensità che le parole gli morirono sulle labbra. Era chiaro che qualunque fossero le ragioni di quella suddivisione, Viridiana non ammetteva repliche.

<<Restiamo noi due, Cavaliere>> borbottò Horner Dees dando una manata sulla spalla di Morgan. <<Pensi che ce la faremo a deludere Pe Ell e salvare la pelle?>>

La sua risata improvvisa fu così contagiosa che Morgan si sorprese a sorridergli di rimando. <<Ci puoi scommettere>> rispose.

Raccolsero le loro cose e scesero in strada. Veli di pallida luce drappeggiavano gli edifici spiovendo da un cielo pesante

di nuvole e foschia. L'aria, fredda e umida trasformava il fiato in bianchi sbuffi. Si augurarono buona fortuna, poi si separarono, Morgan e Dees a ovest, Viridiana, Walker e Carismano a est.
<<Abbi cura di te, Morgan>> sussurrò Viridiana, i lineamenti nascosti in un gioco di ombre e luci sotto la massa di capelli argentei. Lo sfiorò dolcemente sulla spalla e in un attimo era sparita dietro Walker Boh.
<<Tra-la-la-lar, andiamo a cacciar!>> cantò allegramente Carismano mentre a loro volta scomparivano nella foschia.
Cominciò a cadere una pioggia sottile e persistente. Morgan e Horner camminavano spediti, a testa bassa e avvolti strettamente nei mantelli. Avevano deciso di seguire la strada fino in fondo, al limite opposto della città, poi avrebbero svoltato a nord per seguire la costa della penisola. Non avevano avuto successo nell'esplorazione del centro; forse c'erano più possibilità all'esterno, soprattutto se la magia del Re della Pietra era inefficace sull'oceano. Camminavano lungo i marciapiedi, scrutando attentamente nel buio delle traverse che incrociavano. L'acqua piovana si raccoglieva sul selciato in rivoli e pozzanghere, luccicando cupamente nella penombra. Uccelli marini stavano appollaiati in nicchie e fessure, aspettando che la pioggia finisse. Tra le ombre, nessun movimento.
Era metà mattina quando raggiunsero il Tiderace: il terreno roccioso finiva bruscamente a picco sul mare precipitando per decine di metri. Ruvidi affioramenti di roccia spuntavano dall'acqua turbinosa, corrosi e appuntiti. Le onde si frangevano contro la scogliera con fragore intensificato dall'urlo del vento che ne spazzava le creste spumeggianti. Morgan e Dees indietreggiarono verso l'incerto riparo degli edifici periferici.
In pochi attimi si ritrovarono fradici di pioggia e spruzzi di mare. Per le due ore successive setacciarono la periferia occidentale lungo la costa senza trovare alcunché. A mezzogiorno, quando sostarono per mangiare, erano stanchi e scoraggiati.
<<Non troveremo niente qua fuori, Cavaliere>> bofonchiò Dees masticando lentamente l'ultimo pezzo di carne secca che gli era rimasto. <<C'È solo il mare, il vento e quei dannati uccelli, che mi fanno impazzire con le loro strida.>> Morgan annuì mentre cercava di decidere se sarebbe mai riuscito a mangiare una di quelle bestiacce. Le scorte erano agli sgoccioli e presto avrebbero dovuto mettersi a cacciare. Ma che altro, se non gli uccelli marini? Pesce, decise fermamente. Quei volatili sembravano troppo magri e coriacei.
<<Nostalgia degli Altipiani?>> domandò Dees, all'improvViSO.
<<Qualche volta.>> Poi pensò alla sua casa e sorrise mestamente.
<<Sempre.>>
<<Anch'io e manco da anni, ormai. Ho sempre pensato che fossero il vero capolavoro di madre natura. Vivevo bene, là.>>
<<Anche a Carismano sono piaciuti molto. Più di tutto ne ha apprezzato la quiete.>>

<<La quiete. Ha ragione, non posso dimenticare la quiete di quelle colline.>>
Avevano trovato riparo nel buio androne di un edificio.
Dees si scostò da una piccola pozza che si stava allargando al suolo, là dove la pioggia era riuscita a infiltrarsi e colava da una parete. Si sporse in avanti. <<Voglio raccontarti una cosa>> bisbigliò, <<conosco Pe Ell.>>
Morgan lo fissò, incuriosito. <<Da quando?>>
<<Da prima. Da tanto tempo.>> Dees ridacchiò nell'oscurità. <<Un bel tipo. Un assassino fatto e finito, fin da ragazzo. Come se fosse nato già così e non gli restasse altro che assecondare la sua natura.>> Scosse la testa brizzolata. <<Lo conoscevo. Sapevo che intralciarlo significava cattiva sorte.>>
<<E tu l'hai fatto?>>
<<Intralciarlo? Io? Proprio no. So bene quando bisogna affrontare qualcuno e quando È meglio evitare. L'ho sempre saputo ed È per questo che sono ancora vivo. Pe Ell È di quelli che, una volta che ti hanno preso in odio, non mollano finché non ti vedono morto. Non importa quanto tempo deve aspettare, né si fa scrupoli sui mezzi da usare. Persevera, senza fretta.>> Puntò un dito verso Morgan. <<E' meglio che tu capisca subito una cosa. Non so cosa Pe Ell stia facendo qui, non so perché la fanciulla l'ha portato con sé. Ma so che non gli importa nulla di nessuno di voi. Sai che cosa È? Un sicario della Federazione. Il migliore. Il prediletto di Rimmer Dall.>>
Morgan si irrigidì, impallidendo. <<Non È possibile.>>
<<E invece sì. A meno che le cose non siano del tutto cambiate, e ne dubito.>>
Morgan scosse la testa, incredulo. <<Come fai a saperlo, Horner?>>
La bocca di Horner Dees si allargò in un ampio sorriso. <<E' buffo. Io lo ricordo bene anche se lui non si ricorda di me. Lo vedo nei suoi occhi, cerca di capire cosa so che lui non sa. Non hai notato come mi guarda? Cerca di sondarmi. Ma È trascorso troppo tempo. Ha ucciso troppi uomini, ci sono troppi fantasmi nel suo passato per ricordarli tutti. Io sono svanito da un pezzo. E non ho altrettanti spettri sulla coscienza.>>
E, dopo una pausa, aggiunse: <<La verità, Cavaliere, È che io stesso ero uno di loro>>.
<<Uno di loro?>> mormorò Morgan.
L'altro scoppiò in una risata aspra. <<Ero nella Federazione! Ho cacciato per loro!>>
In una frazione di secondo, il concetto che Morgan aveva di Horner Dees si capovolse. Il burbero omaccione non era più la vecchia, rude Guida con più passato che futuro; non era più nemmeno un amico. Morgan cominciò a indietreggiare, per accorgersi immediatamente che non c'era posto per farlo. Allungò la mano verso la spada.
<<Cavaliere!>> il tono di Dees lo immobilizzò. L'omaccione strinse il pugno enorme, poi lo distese nuovamente. <<Come ho detto, È stato tanto tempo fa. Sono ormai vent'anni che ho

abbandonato quella gente. Stai tranquillo, non hai niente da temere da me.>>
Appoggiò le mani in grembo, i palmi rivolti in alto. <<In ogni modo fu così che conobbi gli Altipiani - che tu ci creda o no - al servizio della Federazione. Stavo dando la caccia a dei Nani ribelli, per incarico dei miei capi, ed esploravo il territorio del Lago Arcobaleno e del Fiume Argento. Non trovai granché. I Nani sono come volpi, quando sentono di essere cacciati, si rifugiano sottoterra, rapidissimi.>> Inaspettatamente sorrise. <<Non mi sforzai molto, in ogni modo. Era un incarico che non mi piaceva.>>
Morgan lasciò la presa sulla spada e si sedette nuovamente. <<Fui con loro abbastanza a lungo da scoprire tutto su Pe Ell>> proseguì Dees, lo sguardo nuovamente distaccato e pensieroso. <<Allora venni a sapere molto di quello che stava succedendo. Rimmer Dall mi fece mettere in lista come Cercatore.
Lo immagini? Io? Pensavo che il simbolo con la testa di lupo e tutto il resto fossero un mucchio di sciocchezze. Tuttavia seppi di Pe Ell quando Dall stava addestrandomi. Una volta, lo vidi venire e andarsene senza che quel tagliagole se ne accorgesse. Dall aveva fatto in modo che lo vedessi perché gli piaceva sempre mettere qualcuno contro Pe Ell. Era una specie di gioco tra i due, l'uno che cercava di smascherare l'altro.
In ogni modo, lo vidi e udii quello che fece. Lo vide anche qualcun altro. Tutti sapevano che era meglio stargli alla larga.>>
Sospirò. <<Pochissimo tempo dopo, li piantai tutti. Me ne andai di nascosto, diretto verso nord, attraverso le Terre dell'Est e camminai fino a raggiungere Rampling Steep, dove decisi che mi sarei fermato. Era il luogo ideale, lontano dalla follia del sud, dalla Federazione, dai Cercatori, da tutto.>>
<<Da tutto?>> ripeté Morgan, dubbioso, ancora indeciso su come giudicare Horner Dees. <<Anche dagli Ombrati?>>
Dees batté le palpebre. <<Cosa sai degli Ombrati, Morgan Leah?>>
Morgan si sporse in avanti. L'umidità portata dal vento aveva reso il volto di Horner lucido e bagnato e mille piccole gocce erano attaccate ai capelli e alla barba. <<Voglio prima sapere una cosa da te. Perché mi stai raccontando tutto questo?>>
Il sorriso di Dees era curiosamente dolce. <<Perché voglio che tu sappia di Pe Ell e non puoi sapere di lui senza prima sapere di me. Mi piaci, Cavaliere. Mi ricordi il ragazzo che ero un tempo, un po' incosciente, un po' testa calda, incurante del pericolo. Non voglio che i segreti che mi riguardano vengano scoperti per caso e quindi falsati. Per esempio, nel caso Pe Ell si ricordasse chi sono. Ti voglio come amico e alleato. Non mi fido di nessun altro.>>
Morgan lo fissò per qualche attimo, senza parole. <<Faresti meglio a scegliere qualcun altro.>>
<<Correrò il rischio. Ora, che mi dici di te? Ho risposto alle

tue domande, adesso dimmi cosa sai degli Ombrati.>>
Morgan si abbracciò le ginocchia, pensoso. Infine disse: <<Il mio migliore amico era un nano di nome Steff. Era con la Resistenza. La donna che amava era un Ombrato e lo uccise. Io uccisi lei>>.
Horner Dees inarcò le sopracciglia in un'espressione interrogativa.
<<Credevo che solo la magia potesse distruggerli.>>
Morgan si chinò ed estrasse l'estremità spezzata della Spada di Leah. <<C'era potere magico in questa Spada, un tempo. Allanon in persona glielo conferì... trecento anni or sono. La spezzai nel corso di una battaglia contro gli Ombrati a Tyrsis, prima che tutta questa storia avesse inizio. Anche così, ha conservato abbastanza potere da vendicare Steff e salvarmi la vita.>> Contemplò la lama pensieroso, la soppesò, cercò invano di sentirne il calore, poi guardò nuovamente Dees. <<Forse ne racchiude ancora. In ogni modo, ecco perché Viridiana mi ha voluto con sé. Per questa Spada. Disse che esisteva una possibilità di farla tornare come era un tempo.>>
Horner Dees si accigliò. <<Devi usarla contro Belk?>>
<<Non lo so>> ammise Morgan. <<Non mi È stato detto nulla se non che la Spada poteva tornare come era un tempo.>> Fece nuovamente scivolare la lama nel fodero. <<Promesse>> disse con un sospiro.
<<Mi sembra che quella fanciulla sia il tipo da mantenerle>> osservò l'altro, dopo aver meditato un attimo. <<Magia per trovare la magia. Magia per vincere la magia. Noi contro il Re della Pietra.>> Scosse la testa. <<E' troppo complicato per me. E tu stai attento a non dimenticare quello che ti ho detto di Pe Ell. Non voltargli le spalle, ma non affrontarlo nemmeno. Quello lascialo fare a me.>>
<<A te?>> domandò Morgan stupito.
<<Proprio così. A me o a Walker Boh. Monco o no, È un degno avversario per Pe Ell, se non ho completamente sbagliato a giudicarlo. Tu pensa a proteggere la ragazza.>> E, dopo una pausa, continuò: <<Non dovrebbe riuscirti difficile, considerati i sentimenti che vi legano>>.
Morgan non poté fare a meno di arrossire. <<Sono soprattutto miei sentimenti>> mormorò imbarazzato.
<<E' la creatura più graziosa che abbia mai visto>> disse il vecchio, sorridendo al disagio dell'altro. <<Non so se sia donna o forza della natura o cos'altro, ma È certo che può affascinare un uomo con una sola occhiata. Ti guarda, i lineamenti si addolciscono, ti parla in quel suo modo particolare e sei disposto a tuffarti nel vuoto per lei. Dovrei saperne qualcosa. Mi ero ripromesso di non rimettere mai più piede in questi luoghi, e invece eccomi qui. Ha incantato tutti quanti.>>
Morgan annuì. <<Anche Pe Ell. Come gli altri.>>
Ma Dees scosse la testa. <<Non so, Cavaliere. Sta' attento la prossima volta. Pe Ell È in suo potere e non lo È. Viridiana rischia molto con quell'uomo. E' veloce come un felino, e altrettanto infido. Ecco perché ti esorto a proteggerla. Ricordati

sempre che cosa lui È realmente. Non È qui per farci un favore. E' qui per se stesso. Prima o poi scoprirà le sue carte.>>
<<Lo credo anch'io>> replicò Morgan.
Dees fece una smorfia soddisfatta. <<Ma ora non gli sarà più così facile, vero? Ora siamo all'erta.>>
Raccolsero le loro cose, si avvolsero strettamente nei mantelli e uscirono nella pioggia. Ripresero a perlustrare la costa per tutto il pomeriggio, raggiungendone l'estremità più lontana senza trovare assolutamente nulla. Allora tornarono all'interno della città. Finalmente la pioggia cessò, tramutandosi in una leggera foschia che aleggiava sospesa come fumo contro il grigiore del cielo e degli edifici. La temperatura salì un poco. Le ombre si allungarono oscurando vicoli e rientranze e dalle strade si levarono pennacchi di vapore come lunghe dita spettrali. In qualche luogo sottoterra, il Maw Grint si fece sentire, un tuono lontano che scosse il terreno.
<<Comincio a pensare che non troveremo mai niente>> borbottò a un certo punto Horner Dees.
Seguirono gli oscuri corridoi delle strade, scrutando nelle brume sospese a mezz'aria, negli androni, attraverso le vuote finestre spalancate come tante bocche fameliche, lungo i marciapiedi e i vicoli. La città appariva ovunque priva di vita, abbandonata e percorsa dall'eco di suoni sordi e soffocati. La pietra e l'atmosfera cupa li opprimevano, li avviluppavano con mille spire e, a dispetto della memoria e della ragione, erano quasi portati a credere che il resto del mondo fosse scomparso ed Eldwist fosse tutto ciò che ne restava.
A mano a mano che si avvicinava la notte, diventavano sempre più stanchi e scoraggiati. Uniformità e monotonia dei luoghi che percorrevano ottundevano i sensi e minavano la loro determinazione. Cominciarono a vagare un po' a caso, a camminare sul bordo del marciapiede, a guardare più spesso in alto, verso i monumenti di pietra che incombevano su di loro e ad abbandonarsi pericolosamente al desiderio insano che accadesse qualcosa, qualsiasi cosa. La noia pesava sui loro cuori come un macigno, la sensazione di inutilità, di mancanza di scopo, li faceva impazzire. Erano a Eldwist da quasi una settimana. Per quanto ancora dovevano restarvi?
Di fronte a loro, la strada finì. Svoltarono l'angolo e scoprirono che si allargava diventando una piazza. Al centro di questa c'era una strana depressione del terreno con gradinate su ogni lato che conducevano a un bacino dal quale si ergeva una statua, una figura alata con strascichi e drappeggi che le pendevano dal corpo. Quasi senza pensare si diressero verso la piazza, attratti dal suo strano aspetto, così diverso da tutto quanto avessero mai visto. Un parco, pensarono entrambi senza dirsi nulla. Che senso aveva in quel luogo?
Erano a metà strada quando udirono lo scatto della trappola che si apriva sotto di loro.
Non ebbero la minima possibilità di mettersi in salvo. Erano proprio al centro della botola quando questa si spalancò.

Precipitarono nel vuoto per un tempo che parve interminabile, poi urtarono contro la parete di un canale di scolo e cominciarono a scivolare a testa in giù. La superficie era scabra cosparsa di frammenti di roccia che graffiavano e ferivano le mani e il viso. Cercarono freneticamente di aggrapparsi, con mani, piedi e ginocchia per rallentare la caduta, incuranti del dolore. Il canale si allargò e divenne meno scosceso. Smisero di rotolare, si appiattirono a braccia e gambe divaricate e finalmente riuscirono a fermarsi.
Morgan sollevò cauto la testa e si guardò intorno. Era sdraiato a faccia in giù su un lastrone di pietra così ampio che nell'oscurità non riusciva a vederne i contorni. Lo scivolo era ricoperto da detriti di roccia, alcuni ancora rotolanti, trascinati in basso dai loro stessi corpi. Molto più in alto si intravedeva una luce fioca, una lama sottile che non riusciva a penetrare nel buio sottostante e giungeva a mala pena a sfiorare il punto dove giaceva Morgan. Questi si sforzò di guardare giù. Horner Dees era sdraiato una decina di metri più in basso, verso destra, supino, con le membra abbandonate, immobile. Molto più in basso, come gigantesche fauci spalancate, si apriva una nera voragine di nulla.
Morgan inghiottì per liberarsi della polvere che sentiva in gola. <<Horner?>> sussurrò, rauco.
<<Sono qui>> gli rispose l'altro, la voce ridotta a un flebile rantolo.
<<Tutto bene?>>
<<Niente di rotto. Almeno credo.>>
Morgan scrutò attorno. Poteva vedere solo lo scivolo, la lama di luce lassù, la voragine in basso. <<Riesci a muoverti?>> chiese sottovoce.
Per un attimo ci fu silenzio, poi il rumore di pietre che rotolavano nel buio. <<No>> giunse la risposta, <<sono troppo grasso e vecchio, Cavaliere. Se cerco di risalire comincio a scivolare e non potrò più fermarmi.>>
In quelle parole Morgan sentì la frustrazione, la paura. Dees era in una situazione disperata, appoggiato su quei detriti mobili come una foglia su una lastra di vetro; anche il più piccolo movimento lo avrebbe fatto precipitare via nel vuoto.
E anch'io, se tento di aiutarlo, pensò il Cavaliere, cupamente. Ma sapeva che doveva tentare.
Fece un profondo respiro e si portò lentamente la mano alla bocca. Una cascata di frammenti di roccia rotolò giù, ma il suo corpo mantenne la posizione. Si strofinò le labbra e, chiudendo gli occhi, si concentrò. Nel suo zaino c'era una corda, sottile ma resistente e abbastanza lunga. Aprì gli occhi. Avrebbe trovato un appiglio a cui fissarla per potersi issare?
Un rombo familiare scosse la terra, salendo dal basso, scuotendo lo strato di pietrisco e facendone cadere parte nel vuoto. Ci fu un soffio fragoroso e un profondo, lungo sospiro, come se fosse stata liberata tutta insieme un'enorme quantità di aria.

Morgan guardò giù, gelato fin nelle ossa. Nella profondità sottostante, proprio sotto il punto in cui giacevano in una condizione di precaria stabilità, il Maw Grint era accucciato e dormiva.
Morgan sollevò di nuovo lo sguardo. Respirava affannosamente, quasi in rantoli e dovette lottare contro l'insopprimibile impulso di arrampicarsi con mani e piedi, a tutta velocità. Il Maw Grint. Così vicino. Aveva dimensioni incredibili; anche la fuggevole visione che ne aveva avuto gli era stata sufficiente. Ma adesso non poteva mettersi a pensare alla sua massa, a quale immane colosso era là proprio sotto di loro.
Si afferrò alla roccia finché il dolore alle mani divenne insopportabile, lottando contro la nausea e il panico. Doveva uscire di lì! Doveva trovare il modo!
Quasi senza pensare a cosa stava facendo, insinuò un braccio sotto l'addome e cominciò a liberare dal fodero quel che rimaneva della Spada di Leah. Fu una manovra lenta e difficile, impossibilitato com'era a tirare verso l'alto per timore di scivolare irrimediabilmente nel vuoto. E ora più che mai era proprio ciò che voleva evitare.
<<Non cercare di spostarti, Horner!>> disse piano con voce rauca. <<Resta esattamente dove sei!>>
Non gli giunse alcuna risposta. Un centimetro alla volta Morgan riuscì a estrarre la Spada di Leah dal fodero e a liberarla dal peso del proprio corpo. Lentissimamente se la portò all'altezza del volto. Il lucido metallo della lama spezzata brillava intensamente nella luce fioca. Sospingendola con il braccio, la portò al di sopra della testa, poi allungò l'altro fino a impugnarla saldamente con entrambe le mani. Voltando l'estremità spezzata della lama verso il basso, cominciò ad affondarla nel pietrisco. La sentì intaccare il lastrone di pietra sottostante.
Ti prego! urlò mentalmente.
Conficcando la Spada di Leah nella roccia, si tirò verso l'alto. La lama tenne e un po' alla volta la sua testa raggiunse l'impugnatura. Frammenti di pietra scivolarono da sotto il corpo, rotolando nel vuoto. Il Maw Grint non si mosse.
Morgan liberò nuovamente la Spada, la affondò più in alto e, afferrandola con tutte le sue forze, si issò ancora di qualche spanna. Chiuse gli occhi per un attimo, riprendendo fiato. All'improvviso si sentì invadere da una sensazione di calore. La magia? Spalancò gli occhi aspettandosi di vedere il bagliore della lama. Nulla.
Tenendosi fermo con una mano, si servì dell'altra per frugare nel suo sacco alla ricerca della fune e di un rampino. Attrezzi vari e una coperta sfuggirono dall'apertura. Incurante di tutto, il Cavaliere si fece scivolare la corda attorno alla vita e alle spalle e la annodò strettamente.
<<Horner!>> bisbigliò.
La vecchia Guida guardò in su e Morgan gli lanciò la fune. Questa gli atterrò sul petto, egli l'afferrò con entrambe le mani

e cominciò a scivolare quasi istantaneamente, dondolando finché non si trovò proprio sotto Morgan. Allora la fune si tese serrando Morgan in una morsa. Il suo corpo fu trafitto da un dolore lancinante mentre l'enorme peso lo tirava verso il basso. Ma aveva le mani nuovamente strette sull'impugnatura della Spada di Leah e la lama non mollò la presa nella roccia.
<<Arrampicati!>> fu l'unico messaggio che uscì dalle labbra riarse.
E Horner Dees cominciò a issarsi, lentamente, laboriosamente, una mano dopo l'altra aggrappate alla fune, con il corpo che strisciava sul pietrisco. Passando accanto agli oggetti caduti dal sacco di Morgan, li urtò facendoli rotolare sempre più in basso, assieme a una cascata di pietre.
Questa volta il Maw Grint tossì e si svegliò.
Emettendo un grugnito rabbioso che rimbalzò sulle pareti di roccia, si sollevò, l'immenso corpo che provocava un rumore sordo contro le pareti della galleria in cui si trovava. Si stiracchiò, ricadde in avanti e cominciò ad agitarsi. Morgan, aggrappato all'impugnatura della spada e Dees, appeso alla fune, digrignarono i denti per lo sforzo sovrumano di sostenersi.
Il Maw Grint si scosse e i due amici udirono il rumore di uno spruzzo seguito da un sibilo di vapore.
Il Maw Grint scivolò via nel buio e il rumore dei suoi movimenti si affievolì in lontananza. Morgan e Dees guardarono in basso, circospetti.
Una strana chiazza verdastra stava risalendo lungo lo scivolo, appena visibile all'estremità della lama di luce che pioveva dall'alto. Riluceva cupa, fumando, come un incendio nella boscaglia. La osservarono mentre raggiungeva la coperta caduta dal sacco di Morgan; quando la sfiorò, la ruvida lana si tramutò istantaneamente in pietra.
Con frenesia selvaggia, Horner Dees riprese a issarsi scorticandosi contro il pietrisco del canale di scolo. Aveva quasi raggiunto Morgan quando questi lo fermò, ricuperò la parte afflosciata di fune e cominciò a sua volta a rimontare, piantando con forza la lama nella roccia. Continuarono così, alternandosi in una risalita lenta ed estenuante che sembrava non dovesse mai aver fine. La luce del giorno li attirava a sé, come un faro nella notte, verso la superficie e la salvezza. Il sudore scorreva a rivoli sul volto e sul corpo di Morgan, inzuppandolo.
Il suo respiro era ormai un rantolo irregolare, i muscoli urlavano di dolore. Lo sforzo diventò insopportabile e fu quasi sul punto di lasciarsi andare. Ma non poteva, la chiazza continuava ad avanzare. Il veleno emesso dal corpo del mostro pietrificava tutto ciò che incontrava sul suo cammino. Prima la coperta, poi gli oggetti che non erano precipitati nel vuoto. Ben presto non rimase più nulla se non Morgan e Dees.
E la chiazza avanzava inesorabile.
Continuarono a issarsi, centimetro dopo centimetro. La mente di Morgan escluse ogni altro pensiero, concentrandosi

unicamente sullo sforzo di salire. Mentre faticava, percepì l'ondata di calore attraversargli nuovamente il corpo, questa volta più intensa, più pressante. La sentiva invadergli le viscere, un cuneo infuocato che scavava nell'intimo del suo essere.
La corrente di energia gli scorreva dalla testa ai piedi a ondate successive, trapassando muscoli e ossa. Finché divenne l'unica sensazione percettibile. A un certo punto - non seppe mai esattamente quando - guardò la Spada e la vide brillare luminosa come la luce del sole. La bianca fiamma del suo magico potere squarciava il buio circostante. E' tornata, pensò in uno slancio di furiosa determinazione. E' ancora mia!
Poi, all'improvviso, apparve una scala, pioli infissi nella parete del canale di scolo sopra la sua testa che conducevano dal buio alla luce, dalla loro prigione alla superficie, alle strade di Eldwist. Notò che la luce pioveva da uno stretto pozzo d'areazione. Si inerpicò verso quel chiarore, spingendosi, issandosi, scivolando di nuovo, ricominciando tutto daccapo.
Udì Horner Dees che lo chiamava da sotto, la voce rauca quasi un singhiozzo. Guardò giù e vide che il veleno del Maw Grint era ormai a pochi centimetri dagli stivali della vecchia Guida. D'impulso, allungò un braccio, radunando in sé una forza che non credeva di possedere, tirò la fune e liberò Dees dal pericolo incombente. Dees s'inerpicò alla meglio, aiutandosi con mani e piedi, la faccia barbuta ridotta a una masche-ra di polvere e sudore. La mano di Morgan lasciò la corda e afferrò il piolo più basso della scala. Dees continuò ad arrampicarsi, affondando gli stivali nel pietrisco. In alto, con il calare della notte, la luce andava affievolendosi sempre più. In basso, il rumore attutito del Maw Grint faceva vibrare la terra.
Infine furono entrambi sulla scala, mani e piedi serrati sui pioli, il corpo premuto contro la roccia. Morgan infilò la Spada di Leah al sicuro nel fodero. Magica, di nuovo!
Schizzarono fuori dal pozzo d'areazione nella strada e caddero esausti sul selciato. Fianco a fianco, si trascinarono nel-l'androne del più vicino edificio dove si lasciarono cadere nella frescura della sua penombra.
<<Lo sapevo... Avevo ragione... a volerti come amico>> ansimò Horner Dees.
Si sporse in avanti, quel gigante burbero, e abbracciò Morgan.
Il Cavaliere sentì che stava tremando.

21

Pe Ell trascorse l'intera giornata dormendo.
Dopo aver lasciato Viridiana e gli altri, si era diretto verso un edificio a meno di un isolato di distanza, che aveva già adocchiato un paio di giorni prima. Svoltando oltre l'angolo di questo per uscire dalla loro vista, vi penetrò da un ingresso laterale, salì un piano, percorse i corridoi fino alla facciata

principale e svoltò in un ampio salone luminoso con finestre alte dal soffitto al pavimento affacciate sulla strada e sugli edifici di fronte, tra i quali quello in cui stavano nascosti i suoi compagni.
Si concesse un mezzo sorriso. Erano dei tali sciocchi.
Pe Ell aveva un piano. Era convinto, come Viridiana, che il Re della Pietra avesse il suo nascondiglio in città e non credeva proprio che gli altri lo avrebbero trovato, anche se avessero continuato a cercare fino alla prossima estate. Lui solo poteva riuscirci. Pe Ell era cacciatore per istinto e per esperienza; gli altri valevano meno di lui - ciascuno a un livello differente, ma tutti senza reali possibilità. Non aveva mentito quando aveva detto loro che se la sarebbe cavata meglio da solo. Era verissimo. Horner Dees era una Guida, ma le sue doti erano inutili in una città di pietra. Carismano e Morgan Leah non avevano qualità degne di nota. Viridiana disdegnava l'uso della magia - forse a ragion veduta, anche se non ne era proprio convinto. L'unico che gli poteva essere di qualche aiuto era Walker Boh. Ma l'uomo con un braccio solo era anche il suo più temibile nemico e Pe Ell non voleva essere costretto a guardarsi alle spalle.
Il suo piano era semplice. La chiave per scovare Uhl Belk era Rastrello. Il Serpide era la bestia personale del Re della Pietra, un gigantesco cane da guardia che teneva la città libera da intrusi, per il suo padrone. Belk lo lasciava libero di notte perché andasse in giro a fare piazza pulita. A ciò che gli sfuggiva una notte, dava la caccia in quella successiva. Ma, per l'appunto, solo di notte, mai alla luce del giorno. Perché? si domandava Pe Ell. La risposta era ovvia. Perché come qualunque altra cosa al servizio del Re della Pietra, anche Rastrello era cieco. Cacciava servendosi degli altri sensi e la notte era la sua naturale alleata. Probabilmente la luce del giorno gli era perfino di ostacolo.
Dove andava a cacciarsi durante le ore diurne? si domandava Pe Ell. Anche questa risposta gli sembrava ovvia. Come ogni animale domestico, tornava dal suo padrone. Ciò significava che, se lui fosse riuscito a seguire Rastrello fino alla sua tana, avrebbe avuto buone probabilità di trovare il Re della Pietra.
Pe Ell era certo che ce l'avrebbe fatta. La notte era anche sua alleata; lui pure era un cacciatore notturno e i suoi sensi erano acuti come quelli del Serpide. Poteva seguirne facilmente le tracce come Rastrello seguiva le sue. Affrontare quell'essere mostruoso in uno scontro diretto era impensabile, anche con l'aiuto dello Stiehl. Ma, se voleva, Pe Ell poteva diventare invisibile come uno spettro e nessuno sarebbe riuscito ad afferrarlo. Avrebbe rischiato, avrebbe giocato con il Serpide al gatto e il topo. Pe Ell provava diverse sensazioni ma la paura non era tra quelle. Aveva un sano rispetto per Rastrello ma non ne era terrorizzato. Dopo tutto, tra i due era lui il più furbo.

Quella notte l'avrebbe dimostrato.
Dormì tutto il giorno, sdraiato sotto le finestre in modo da non essere visibile dall'esterno e dove poteva sentire il tenue calore del sole sul viso e udire il rumore di persone o cose che fossero passate lungo la strada sottostante.
Quando calò la sera e l'aria divenne gelida e umida, si alzò e scivolò silenzioso giù dalle scale e in strada. Rimase a lungo nella luce crepuscolare, tendendo l'orecchio. Non aveva sentito gli altri compagni tornare dalla perlustrazione della giornata E ciò gli parve strano. Forse avevano raggiunto il loro nascondiglio attraverso un'altra porta; ma pensò che li avrebbe sentiti comunque. Per un momento considerò la possibilità di andare a gettare uno sguardo nel loro rifugio ma subito abbandonò l'idea. Quello che poteva essere capitato loro non era affar suo. Nemmeno Viridiana era più tanto importante.
Si accorse che, ora che ne era lontano, la fanciulla aveva perso un po' del suo ascendente su di lui. Era solamente una ragazza che era stato incaricato di uccidere e così avrebbe fatto se fosse ancora stata viva al suo ritorno dalla caccia notturna.
Li avrebbe uccisi tutti.
Le strida degli uccelli marini giungevano attutite e lamentose nella quiete della sera, un flebile pianto portato dal vento.
Udiva il sordo martellare del Tiderace contro le coste di Eldwist e il rombo del Maw Grint dalle profondità della terra.
Ma non sentiva il Serpide.
Attese che l'oscurità diventasse totale osservando il cielo coperto dalle nuvole e dalla foschia e le ombre ancora più nere degli edifici. A quel punto aveva ascoltato e identificato tutti i rumori notturni, a lui familiari come il battito del suo stesso cuore. Allora si mosse, un'ombra tra le ombre. Scivolava per le strade con scatti fulminei, portandosi silenzioso da una pozza di oscurità all'altra. Non aveva altra arma che lo Stiehl, nascosto al sicuro nei calzoni. Ora gli servivano solamente l'astuzia e l'istinto.
Trovò un incrocio e si accovacciò in un androne completamente buio che si apriva su una galleria a scalini. Da lì poteva tenere sotto controllo tutto lo spazio circostante per quasi due isolati. Si addossò al pilastro centrale e si dispose all'attesa.
Subito cominciò a pensare alla fanciulla.
Viridiana, la figlia del Re del Fiume Argento, si era rivelata un autentico enigma e aveva fatto nascere in lui sentimenti così contrastanti che proprio non riusciva a venirne a capo.
Avrebbe fatto meglio a spazzarli semplicemente via e compiere ciò che Rimmer Dall gli aveva ordinato: ucciderla. Eppure, non riusciva a prendere quella decisione. Non solo per sfidare Dall e i suoi continui tentativi di convertirlo alla causa degli Ombrati; né per la mera determinazione di condurre la faccenda a modo suo; erano il dubbio e l'esitazione che lei gli aveva insinuato nel cuore, la sensazione che in qualche modo non era così padrone della situazione come credeva, che lei sapeva cose su di lui che egli stesso non conosceva. Segreti; la

fanciulla ne era un autentico scrigno. Se l'avesse uccisa, quei segreti sarebbero andati perduti per sempre.
Se la raffigurò mentalmente, come aveva fatto ormai infinite volte, nel loro viaggio verso nord. Poteva ricostruire col pensiero i lineamenti perfetti, il modo come la luce, scivolando su viso e corpo, la rendeva mutevole in ogni istante. Poteva udire la musica della sua voce. Sentirne il tocco leggero.
Vera e allo stesso tempo irreale: un elemento naturale, come lei stessa affermava, creatura della magia e tuttavia non meno umana. Pe Ell era un uomo il cui rispetto per la vita altrui era ormai sepolto sotto i mucchi di cadaveri delle persone che aveva ucciso. Era un assassino professionista che non aveva mai fallito. Non capiva né contemplava il fallimento. Era un muro nel quale era impossibile fare breccia. Inavvicinabile da altri a meno che non scegliesse di tollerarne la presenza per brevi periodi.
Ma Viridiana - quella strana, evanescente fanciulla - minava tutte le sue convinzioni. Pareva avere, o almeno così pensava Pe Ell, l'innata capacità di annullare tutto ciò che lui era e, alla fine, distruggerlo. Non sapeva spiegarselo, ma ne era certo. Lei aveva il potere di annientarlo. Avrebbe dovuto quindi essere ansioso di ucciderla, come gli aveva ordinato Rimmer Dall. Invece, era turbato. Prima d'ora non aveva mai incontrato nessuno che gli provocasse un'autentica sensazione di minaccia. Voleva liberarsi di quella minaccia e tuttavia, prima, desiderava avvicinarcisi il più possibile.
Fece scorrere lo sguardo sulle strade di Eldwist, lungo gli stretti passaggi tra gli edifici torreggianti e silenziosi, nei vicoli perennemente immersi nella penombra, dimentico dell'apparente contraddizione dei suoi pensieri. Le ombre della notte lo attiravano. Lì come a Sentinella del Sud, si sentiva nel suo habitat naturale, parte integrante della notte, della solitudine, negazione della vita e affermazione della morte. Come erano simili, pensò, i regni di Uhl Belk e degli Ombrati.
Si rilassò. Era figlio dell'oscurità e della notte.
Era lei e quelli che l'accompagnavano che avevano bisogno di luce.
Pensò a loro, per un po'. Era un modo per trascorrere il tempo. Se li raffigurò, uno per uno, come aveva fatto per Viridiana, soppesando le capacità potenziali di ciascuno.
Carismano. Ne liquidò l'immagine quasi immediatamente.
Horner Dees. C'era qualcosa in quel vecchio che lo metteva a disagio. Odiava il modo in cui lo fissava, come se vedesse dentro la sua stessa anima. Ci pensò per un po' poi fece una scrollata di spalle: Dees era ormai fuori uso e non aveva poteri magici.
Morgan Leah. Quell'uomo non gli piaceva perché era così palesemente il preferito di Viridiana. Probabilmente, a suo modo lei lo amava persino, anche se Pe Ell non pensava che la fanciulla fosse in grado di provare veri sentimenti. No, lei no, non la figlia del Re del Fiume Argento. Semplicemente, si stava servendo di Morgan come di tutti gli altri, per ragioni conosciute

a lei sola e che teneva ben nascoste. Il Cavaliere era giovane e impetuoso e probabilmente avrebbe trovato il modo di uccidersi da sé, prima di costituire un problema reale per Pe Ell.

Ma c'era anche Walker Boh.

Come sempre accadeva quando lo considerava, Pe Ell gli dedicò più tempo che agli altri. Boh era un enigma. Aveva poteri magici ma sembrava che non gli piacesse usarli. Viridiana in pratica lo aveva riportato indietro dall'aldilà e tuttavia non sembrava molto interessato alla vita. Piuttosto appariva turbato da intimi pensieri, ben celati nelle profondità dell'anima, segreti misteriosi quanto quelli della fanciulla. Walker possedeva una capacità di percezione che sorprendeva Pe Ell; forse aveva doti di preveggenza. Una volta, anni prima, Pe Ell aveva sentito raccontare di un uomo che viveva nelle Terre dell'Est e che era in grado di comunicare con gli animali e interpretare i mutamenti che avvenivano nelle Terre ancora prima che accadessero. Si trattava forse della stessa persona? Dicevano che fosse un avversario formidabile e gli Gnomi ne erano terrorizzati.

Pe Ell si dondolò lentamente avanti e indietro, con le mani intrecciate. Doveva prestare particolare attenzione al monco, lo sentiva. Non aveva paura di lui ma nemmeno Walker lo temeva.

Non ancora.

I minuti passavano veloci, la notte diventava sempre più buia e le strade restavano vuote e silenziose. Pe Ell aspettava paziente, certo che Rastrello prima o poi sarebbe arrivato, come aveva fatto tutte le altre notti, alla ricerca del loro nascondiglio, determinato a scovarli e sterminarli come era stato addestrato a fare. Questa notte non avrebbe fatto eccezione.

Si abbandonò per un poco a fantasticare sulle possibilità che avrebbe avuto se fosse venuto in possesso della Pietra Nera, una magia che annullava ogni altra. Una volta che fosse stata nelle sue mani - e di questo era certo - come l'avrebbe usata? Il volto stretto e lungo si distese in un sorriso divertito. Prima di tutto l'avrebbe usata contro Rimmer Dall. Per annientare la magia di lui. Sarebbe penetrato furtivamente a Sentinella del Sud, avrebbe stanato il Primo Cercatore e lo avrebbe finito. Rimmer Dall era diventato più una seccatura che un elemento utile e Pe Ell non aveva intenzione di tollerarlo oltre. Dopo, avrebbe potuto usare il talismano magico contro gli altri Ombrati, forse sarebbe diventato il loro capo. In realtà non voleva avere a che fare con nessuno di loro. Meglio eliminarli tutti. Un feroce sorriso di anticipazione gli apparve sul volto. Sarebbe stata una bella sfida.

Si ritrasse soddisfatto nell'ombra del suo nascondiglio. Naturalmente, prima avrebbe dovuto imparare a usare i poteri della Pietra. Sarebbe stato difficile? Avrebbe dovuto dipendere dalle conoscenze di Viridiana? Forse doveva fare in modo di tenerla in vita ancora per un certo tempo. Al momento opportuno

avrebbe trovato la soluzione. Per adesso, doveva concentrarsi su come entrare in possesso della Pietra Magica.
Trascorse un'altra ora prima che Rastrello si facesse sentire. Giunse da est, un lieve stridio metallico di zampe che scorrevano sulla pietra. Veniva proprio incontro a Pe Ell e l'assassino si ritrasse immediatamente nel buio scendendo qualche gradino, fino a portare gli occhi a livello della strada. Da quell'angolazione, il mostro appariva enorme, l'immenso corpo bilanciato sulle zampe corazzate, la coda a frusta attorcigliata e pronta a scattare, i tentacoli protesi nell'aria umida come tanti recettori. Dal carapace di ferro si levava una nebbia di vapore dovuta alla reazione del calore corporeo a contatto con l'aria fredda della notte, mentre la condensa ricadeva in grosse gocce sul selciato. Procedendo, lanciava i tentacoli in androni e finestre, tra le grate dei tombini nei canali di scolo e tra gli scheletri rovesciati di vecchi veicoli sparsi qua e là nelle vie. Per un istante, Pe Ell temette di essere scoperto, ma poi qualcosa attirò l'attenzione del Serpide che passò oltre e scomparve nella notte.
Pe Ell attese fino a quando non riuscì quasi più a percepirne il rumore, poi scivolò fuori dal nascondiglio e gli andò dietro. Per il resto della notte seguì le tracce di Rastrello, lungo strade e vicoli, attraverso gli atri di grandi antichi palazzi e lungo i bordi della scogliera che circondava la città da ovest a nord. Il Serpide andava ovunque, un animale in caccia, sempre in movimento. Pe Ell lo seguiva instancabile. Il più delle volte riusciva solamente a udirne i movimenti, senza vederlo. Doveva stare molto attento a non avvicinarsi troppo per evitare che quell'essere percepisse la sua presenza e gli si gettasse addosso. Pe Ell diventò parte integrante delle ombre, solo un elemento in più di quell'interminabile paesaggio di roccia, un'entità impalpabile che nemmeno Rastrello poteva intercettare. Procedeva cauto lungo i marciapiedi, rasente i muri, evitando le carreggiate e le loro botole a trabocchetto e tenendosi ben lontano dagli spazi aperti. Non si affrettava, mantenendo anzi un'andatura moderata e costante. Giocare al gatto e il topo richiedeva una buona dose di pazienza.
Poi, improvvisamente, verso l'alba, Rastrello scomparve. Lo aveva intravisto solo pochi minuti prima mentre scorreva sulle sue zampe di ferro lungo una strada nel cuore della città, piuttosto vicino al nascondiglio dei compagni di Rampling Steep. Udì distintamente zampe e tentacoli strisciare contro la pietra, poi più nulla. Pe Ell rimase immobile, tendendo l'orecchio. Nulla. Mosse in avanti, circospetto, seguendo una stretta via laterale fino a sbucare in un'altra strada. Rimanendo celato nell'ombra del vicolo, gettò uno sguardo fuori. A sinistra, la strada si perdeva nell'oscurità tra pareti di edifici altissimi. A destra, era intersecata da una via laterale e stretta tra due torri gemelle con enormi atri immersi nell'oscurità più fitta.
Pe Ell scrutò lo spazio su entrambi i lati, sempre con l'orecchio

teso al minimo rumore, poi fu colto da un moto d'ira.
Come poteva averlo perso, così all'improvviso? Dove diavolo era sparito?
Percepiva già nell'aria il tepore e la luce del sole che stava per sorgere, oltre la coltre di nubi, di foschia e di grigiore che avvolgevano Eldwist. Era l'alba, Rastrello sarebbe tornato alla sua tana, forse lo aveva già fatto. Pe Ell aggrottò le sopracciglia scandagliando l'ombra impenetrabile dei palazzi al di là della strada. Era là che andava a nascondersi?
Stava quasi uscendo dal suo riparo per andare a vedere, quando quel sesto senso su cui già tante volte aveva fatto affidamento lo avvertì del pericolo. Rastrello era davvero nascosto, ma non perché fosse rientrato nella tana, bensì per preparare un agguato. Il mostro sapeva che gli intrusi erano ancora in città, in qualche luogo ignoto, non lontano. E sapeva che avrebbero dovuto ucciderlo se non volevano essere uccisi loro stessi. Quindi, nell'eventualità che lo avessero seguito, il Serpide aveva approntato una trappola. Ora aspettava di vedere se qualcuno ci sarebbe caduto.
Pe Ell, ritraendosi istantaneamente nell'ombra, si sentì invadere da un'ondata di fredda determinazione. Il gatto e il topo; dopo tutto erano quelle le regole del gioco. Sorrise e si dispose all'attesa.
I minuti passavano lenti, in un silenzio sepolcrale. Pe Ell aspettava, senza fretta.
Poi, all'improvviso, Rastrello sbucò dalle ombre dell'edificio al di là della strada, sulla sinistra, uscendo allo scoperto con movimenti quasi aggraziati, perfettamente bilanciato sulle zampe. Pe Ell trattenne il respiro mentre il mostro, ruotando lentamente su se stesso, saggiava l'aria con i suoi recettori. Evidentemente soddisfatto, procedette avanti. Pe Ell espirò silenziosamente e lo seguì.
Ormai l'aria era più luminosa mentre l'oscurità notturna andava trascolorando in una grigia foschia che rifletteva l'umidità, rendendo ancora più difficile vedere avanti. Tuttavia Pe Ell non rallentò l'andatura, affidandosi all'udito per rilevare eventuali pericoli e sempre all'ascolto dei movimenti di Rastrello. Il mostro non si curava dell'eventualità di essere seguito: la sua notte di lavoro era finita, ormai era ora di rientrare.
Al covo del Re della Pietra, pensò Pe Ell, provando, per la prima volta dall'inizio della caccia, un moto d'impazienza.
Si avvicinò a Rastrello mentre questo si fermava davanti a un edificio con un enorme portico in ombra, alto più di dieci metri e largo cinque. I tentacoli sfiorarono la pietra sopra il portico e parte della parete sottostante si aprì silenziosa ribaltandosi verso l'interno immerso nell'oscurità. Senza gettare nemmeno uno sguardo indietro, il mostro si intrufolò attraverso il passaggio segreto. Appena varcata la soglia, la parete ritornò nuovamente al suo posto.
Preso! esultò Pe Ell.

Tuttavia, restò dov'era per quasi un'ora, aspettando di vedere che non accadesse nulla anche se era certo che quella non era un'altra trappola di Rastrello. Quando si sentì abbastanza al sicuro, si lanciò come un fulmine lungo l'esterno dell'edificio fino a raggiungere l'entrata segreta.
La esaminò a lungo. La parete di pietra appariva liscia e compatta. Poteva tastare con i polpastrelli la fessura che delimitava la parete mobile ma non l'avrebbe mai notata senza conoscerne l'esistenza. Lassù in alto, appena visibile contro il grigio della pietra, notò una specie di leva. Il dispositivo di apertura, pensò trionfante.
Si soffermò ancora un poco, immerso in molti pensieri. Poi si allontanò in cerca di un buon nascondiglio. Una volta trovato quello che faceva al caso suo, si sarebbe sistemato e avrebbe architettato un piano. Poi avrebbe dormito fino a sera. Quella notte avrebbe atteso che Rastrello uscisse.
Poi sarebbe penetrato nella sua tana.

22

La notte rivestiva le Terre dell'Ovest come un sudario umido e soffocante e la calura del giorno pareva restia a dissolversi, anche dopo che la palla infuocata del sole fu inghiottita dalla linea dell'orizzonte. L'oscurità giunse senza l'accompagnamento di fresche brezze ristoratrici, e non offrì il minimo sollievo dal calore opprimente. Era come se l'afa della giornata avesse trovato dimora sulla terra, un drago ostinato e furioso che non si sarebbe lasciato scacciare, sputando fuoco e fiamme dalla sua tana. Gli insetti ronzavano nei loro voli senza meta, gli alberi parevano giganti indeboliti dal calore, rattrappiti ed esausti. La luce opaca e biancastra della luna piena, sbucata dall'orizzonte meridionale, si fece strada nella foschia. Gli unici rumori che rompevano la quiete erano i deboli lamenti delle prede notturne, un attimo prima che i loro predatori le riducessero al silenzio per sempre.
Anche nelle notti più calde, l'eterno gioco della vita e della morte doveva continuare.
Wren Ohmsford e il grosso Vagabondo Garth spronarono le loro cavalcature giù per il sentiero sconnesso che conduceva al villaggio di Grimpen Ward. C'era voluta un'intera settimana di viaggio per giungere là dal Tirfing, attraverso impervi passi dell'Irrybis, noti solo ai Vagabondi, seguendo i sentieri della Malaterra a nord e a ovest, tenendosi ben lontani dall'infida Lama Spettrale, e su oltre la Collina Sibilante, poi ancora giù nell'acquitrino della regione più infame di tutte le Terre dell'Ovest.
Correva il detto che, quando non c'erano altri posti per nascondersi, rimaneva pur sempre Grimpen Ward. Ladri, taglia-gole e furfanti di ogni specie giungevano in quella cittadina selvaggia per trovarvi rifugio. Separata dal resto del mondo

dalle catene dell'Irrybis e dello Sperone Roccioso, affondata nella giungla impenetrabile della Malaterra, Grimpen Ward era una terra promessa per la feccia del mondo.
Il luogo era anche una trappola dalla quale pochi riuscivano a fuggire, un nido di vipere che si avventavano una sull'altra per mancanza di altre prede, divorando la loro stessa specie con fredda indifferenza e traendone perfino piacere, per noia e per necessità. Tra coloro che giungevano a Grimpen Ward con l'intenzione di sopravvivere, moltissimi finivano delusi nelle loro aspettative.
Il villaggio divenne visibile tra gli alberi e Wren e Garth rallentarono l'andatura. Fioche luci filtravano dai vetri delle abitazioni, nere di sudiciume. Le imposte scardinate e cadenti, i muri, i tetti e i porticati corrosi dal tempo sembrava dovessero crollare da un momento all'altro. Le porte erano spalancate in un futile tentativo di scacciare la calura stagnante all'interno.
Di tanto in tanto, scoppi di risa spezzavano il silenzio della foresta, aspri, forzati, disperati. Rumore di bicchieri che si urtavano o si rompevano. A tratti, risuonava un grido, solitario e quasi liberatorio.
Wren fece capire con i gesti a Garth che avrebbero dovuto nascondere le loro cavalcature. Garth annuì in silenzio. Condussero i cavalli tra gli alberi, allontanandosi dal sentiero finché trovarono una radura adatta e li legarono al centro di un gruppetto di betulle.
<<Piano>> bisbigliò Wren, muovendo le dita.
Tornarono a piedi sul sentiero e ripresero il cammino. Gli stivali sollevavano nuvole di polvere che andava formando un velo scuro sui loro volti stanchi. Avevano cavalcato per tutto il giorno, avanzando a fatica nell'afa opprimente, impossibilitati a forzare l'andatura per non mettere a rischio la vita dei cavalli. Nei mesi estivi, la Malaterra era un pantano di umidità e marciume, la vegetazione della foresta si disgregava in una poltiglia putrefatta, il terreno era viscido e infido, ruscelli e pozze d'acqua erano asciutti o avvelenati, l'atmosfera una fornace che cuoceva letteralmente i loro corpi madidi. Per quanto caldo facesse in altre parti delle Quattro Terre, qui la temperatura era almeno il doppio. Uno stagnante pozzo nero, da sempre la Malaterra veniva considerata il porto franco dei rinnegati delle Quattro Terre.
Spesso bande di Vagabondi raggiungevano Grimpen Ward per svolgervi i loro commerci. Abituati alle stranezze e ai tradimenti degli Uomini, essi stessi reietti della società, ovunque conosciuti come disturbatori e fuorilegge, i Vagabondi vi si trovavano a loro agio. Ciononostante, viaggiavano in gruppi compatti di famiglie, affidandosi alla forza del numero per la loro sopravvivenza. Molto raramente si avventuravano soli nel villaggio, come invece stavano per fare Wren e Garth.
L'incontro fortuito con una piccola famiglia di commercianti di monete aveva persuaso la fanciulla e il suo gigantesco protettore ad accettare il rischio. Appena un giorno dopo l'inutile

tentativo da parte di Garth di rintracciare e intrappolare la loro ombra, avevano incontrato un vecchio che, assieme ai suoi figli e alle loro mogli, si dirigeva verso nord dopo aver superato i passi montani, di ritorno da un viaggio attraverso quella landa. Mangiando con loro, chiacchierando, Wren, per mera abitudine, aveva domandato se qualcuno di loro conoscesse la sorte degli Elfi delle Terre dell'Ovest, e il vecchio aveva sorriso, triste e sdentato, annuendo.

<<Non io, ragazza, capisci>> aveva gracchiato sottovoce, mordicchiando la pipa, gli occhi grigi ammiccanti nel bagliore del fuoco. <<Ma alla Penna di Ferro di Grimpen Ward potrebbe esserci una donna che lo sa. La chiamano Occhio di Serpe. Non ci ho parlato personalmente, perché non frequento le bettole di Ward, ma si dice che la vecchia conosce tutta la storia. Pare che È una indovina. Brutta come il peccato, forse anche matta.>> si protese verso la luce rossastra delle fiamme, poi proseguì con quel suo linguaggio sgrammaticato. <<Si dice anche che la sfruttano, qualche di quei serpenti là. La obbligano a dirci cose per rubare poi i soldi degli altri.>> Scosse la testa. <<Noi ci siamo tenuti alla larga.>>

Più tardi, quando la famiglia si fu addormentata, Wren e Garth parlarono tra loro, sottovoce. Nonostante le evidenti ragioni che li rendevano restii ad addentrarsi nella Malaterra, a quel punto una decisione si imponeva. Prima di tutto, c'era il problema della loro ombra. Era ancora là, da qualche parte appena fuori dalla loro portata, celata ma presente come l'imminenza dell'inverno. Non potevano agguantarla e, nonostante i loro sforzi ingegnosi, nemmeno liberarsene. Incombeva su di loro come una ragnatela ondeggiante, invisibile quando erano svegli. La Malaterra, pensavano, forse non era di suo gradimento e, con un po' di fortuna, avrebbero potuto sbarazzarsene. Per di più, ovviamente, c'era il fatto indiscutibile che, da quando Wren aveva cominciato a chiedere in giro notizie degli Elfi, quella era stata la prima volta che aveva ricevuto una risposta positiva. Non c'erano ragioni per non andare a fare una verifica.

Quindi si erano diretti là, affrontando i rischi del viaggio e determinati a scoprire quali risposte avrebbero trovato a Grimpen Ward. Ora, una settimana più tardi, erano giunti alla meta. Attraversarono il centro del villaggio gettando sguardi rapidi ma attenti a destra e sinistra. Incontrarono numerose bettole ma nessuna portava l'insegna della Penna di Ferro. Uomini vacillanti sulle gambe li superavano e anche un certo numero di donne, dall'aspetto duro e brutale, che puzzavano di birra e di sudore. Grida e risate si fecero più forti e perfino Garth, il volto cupo e fiero, pareva rendersi conto di quanto suonassero insensate. Molti uomini si avvicinarono a Wren, ubriachi, intontiti, bramosi di ottenerne denaro o piacere, incapaci di accorgersi della minaccia negli occhi di Garth. Il grosso Vagabondo li scacciò uno dopo l'altro.

A un incrocio, Wren individuò un gruppetto di Vagabondi

che tornavano ai loro carri, in fondo a un vicolo oscuro. Li chiamò con un cenno e chiese loro se conoscevano la Penna di Ferro. Uno di loro fece una smorfia indicando in una direzione. Poi il gruppo si allontanò velocemente senza ulteriori commenti.
Trovarono la bettola al centro di Grimpen Ward, un edificio sgangherato e informe tenuto insieme da assi rotte e chiodi arrugginiti, il portico dipinto di un rosso e blu sfacciati. Le ampie ante doppie dell'entrata erano tenute spalancate da un pezzo di corda; all'interno una folla di persone cantava e beveva appoggiata a un lungo bancone o seduta su sgabelli.
Wren e Garth penetrarono in quell'antro soffocante, aguzzando la vista attraverso i vapori di calore e di fumo. Poche teste si voltarono, occhi li fissavano un istante per poi guardare subito altrove. Nessuno mostrò di voler incontrare lo sguardo di Garth. Wren si avvicinò al bancone e, dopo aver attirato l'attenzione dell'oste, gli ordinò due birre. L'oste, un uomo dal volto lungo e stretto, riempì due boccali, portandoli fino a loro con mano ferma; li servì e attese che pagassero.
<<Conosci una donna di nome Occhio di Serpe?>> gli domandò Wren.
Senza mutare espressione, l'uomo scosse la testa e si allontanò con le sue monete. Wren notò che si fermava a sussurrare qualcosa nell'orecchio di un tizio. Quest'ultimo sgattaiolò via senza farsi notare. Wren sorseggiò la birra, la trovò sgradevolmente tiepida e si diresse nuovamente verso il bancone, ripetendo la sua domanda a quelli cui passava accanto. Nessuno sapeva niente. Uno di loro sorrise malignamente e in modo lascivo e le sussurrò qualcosa. Ma si accorse di Garth e si ritrasse immediatamente. Un altro allungò le mani e lei gliele scostò bruscamente. Quando costui ci riprovò, Wren lo colpì di taglio così duramente da farlo cadere riverso e privo di sensi. La fanciulla lo superò con un passo, desiderosa di farla finita al più presto. Anche con la presenza protettrice di Garth, le cose potevano diventare pericolose.
Raggiunse l'estremità del bancone e si fermò esitante. In fondo alla sala, un gruppo di uomini stava seduto attorno a un tavolo nella penombra. Uno di questi fece un gesto per attirare la sua attenzione. Wren rimase incerta poi si diresse verso il tavolo, fendendo la folla, con Garth alle calcagna. Si fermò appena fuori dalla portata di braccio degli uomini seduti. Formavano proprio una bella masnada, sporchi, con la barba lunga, la pelle cotta dalle intemperie, gli occhi indagatori e maligni. Davanti a ognuno, un boccale di birra spumeggiante.
L'uomo che aveva gesticolato chiese: <<Chi stai cercando, ragazza?>>.
<<Un'indovina di nome Occhio di Serpe>> disse Wren, certa che lui conoscesse già la risposta.
<<Cosa vuoi da lei?>>
<<Voglio chiederle degli Elfi.>>
L'uomo sbuffò. <<Non c'È nessun Elfo.>>

Wren attese.
L'uomo si sporse in avanti. Aveva lineamenti rozzi e occhi malevoli. <<Se decido di aiutarti, bada, ho detto se, in cambio, faresti una cosa per me?>> L'uomo la fissò in viso ghignando in modo insolente. <<Non quello che pensi. Voglio solo che le parli al posto mio, che le chieda una cosa. Indovino dai tuoi abiti che sei una Vagabonda. Anche Occhio di Serpe È una Vagabonda.>> Fece una pausa. <<Non lo sapevi, vero? Be', a quella megera non le va di parlare con noi, ma potrebbe acconsentire a farlo con una come te che sei della sua razza.>> La scrutava con occhi ostili. Ormai aveva abbandonato ogni finzione e giocava a carte scoperte. <<Quindi, se ti porto da lei allora devi farle un paio di domande per me. Ci stai?>>
Wren aveva intuito che l'uomo stava pensando di ucciderla. Era solo una questione di dove e quando lui e i suoi compari avrebbero tentato. Ma sapeva anche che esisteva una remota possibilità che fosse realmente in grado di portarla da Occhio di Serpe. Soppesò i pro e i contro per qualche istante poi disse: <<D'accordo, ma il mio amico viene con me>>.
<<Come preferisci>> la sbeffeggiò l'uomo, <<e naturalmente i miei amici qui verranno con noi. Così mi sentirò al sicuro. Ci andremo tutti insieme.>>
Wren guardò l'uomo, valutandolo. Tozzo e muscoloso, un esperto tagliagole. E gli altri, suoi degni compari. Se riuscivano a sorprenderla in uno spazio angusto...
<<Garth>> disse voltandosi a guardare il suo amico e gli parlò gesticolando velocemente, senza farsi vedere dagli uomini seduti.
Garth annuì. Wren si voltò nuovamente verso il gruppo.
<<Sono pronta.>>
Quello che aveva condotto la trattativa si alzò, imitato dagli altri. Formavano un'accozzaglia feroce e minacciosa. Non c'erano dubbi sulle loro intenzioni. Il capo si incamminò lungo la parete di fondo della sala verso una porta. Wren lo seguiva, tutti i suoi sensi all'erta. Garth era subito dietro di lei e gli altri chiudevano la fila. Varcarono la porta e si trovarono in un androne vuoto da dove raggiunsero un'uscita secondaria. Il frastuono della bettola fu soffocato appena il portone si richiuse dietro di loro.
L'uomo parlò senza voltarsi. <<Voglio sapere come fa a leggere le carte da gioco a quel modo. E i dadi. Voglio sapere come riesce a leggere nel pensiero dei giocatori.>> Ghignò. <<Una cosa a te e una a me, ragazza. Anch'io devo guadagnarmi da vivere.>>
Si fermò inaspettatamente davanti a una porta laterale e Wren si tese come una corda. Ma l'uomo la ignorò, frugandosi in tasca in cerca della chiave. La inserì nella toppa, la serratura scattò con uno schiocco e la porta si spalancò. C'era una scala che scendeva nell'oscurità. L'uomo tastò il muro e afferrò un lume a olio; lo accese e lo porse a Wren.
<<E' nella cantina>> disse varcando la soglia. <<E' là che la teniamo, per il momento. Vai a parlarle e portati pure il tuo

amico, se vuoi. Noi aspetteremo qui.>> Aveva dipinto sul volto un sorriso duro e sgradevole. <<Non tornare su senza le informazioni che ti ho chiesto o non ne uscirai viva. Capito?>>
Gli uomini che lo accompagnavano si erano raggruppati dietro e il loro tanfo invadeva lo spazio angusto del piccolo ingresso. Wren ne sentiva il respiro acre e rauco.
Si accostò al capo e avvicinò il volto al suo. <<Quello che ho capito È che Garth rimarrà qui con voi.>> Sostenne lo sguardo dell'uomo. <<Per ogni evenienza.>>
L'uomo scosse le spalle, a disagio. Wren fece cenno a Garth, indicando la porta e il gruppo di furfanti. Poi, tenendo il lume davanti a sé, cominciò a scendere i gradini.
La scala si snodava, piena di ombre, lungo una parete puntellata da pali di legno; l'aria era impregnata dell'odore di terra, forte e pungente. Là era relativamente più fresco che all'esterno. Mentre scendeva, insetti neri schizzavano rapidi da sotto i suoi piedi e ragnatele le sfioravano il viso. I gradini svoltarono verso sinistra lungo una seconda parete poi finirono.
La cantina si spalancò davanti a lei, illuminata dalla luce ondeggiante della lampada.
La vecchia sedeva raggomitolata contro la parete di fondo, quasi invisibile tra le ombre. Il corpo rinsecchito e i lineamenti raggrinziti in una fitta rete di rughe profonde. Ciocche rade e incolte di capelli bianchi le scendevano sulle fragili spalle; teneva le mani nodose e contorte intrecciate davanti a sé. Indossava una tunica logora e stivali. Wren si avvicinò e le si inginocchiò davanti. La vecchia sollevò il volto decrepito rivelando uno sguardo fisso e lattiginoso. Era cieca.
Wren sistemò il lume accanto a sé. <<Sei tu l'indovina che chiamano Occhio di Serpe, nonna?>> domandò con dolcezza.
Gli occhi vitrei ammiccarono e un filo di voce rauca bisbigliò: <<Chi È che lo vuole sapere? Dimmi il tuo nome>>.
<<Mi chiamo Wren Ohmsford.>>
La testa bianca si piegò in un movimento che indicava la scala. <<Sei con quelli lassù?>>
Wren scosse la testa. <<Sono per conto mio, assieme a un amico. Siamo entrambi Vagabondi.>>
Mani senza tempo si protesero a toccarle il viso, esplorandone linee e contorni, raspando contro la pelle della fanciulla come foglie secche. Wren rimase immobile. Le mani si ritirarono.
<<Sei un Elfo.>>
<<Ho sangue elfo nelle vene.>>
<<Un Elfo!>>. La voce era roca e pressante, un sibilo che perforava il silenzio profondo della cantina. Il volto rugoso si inclinò di lato come a riflettere. <<Io sono Occhio di Serpe. Sono la veggente del futuro e del suo fardello, la narratrice di verità. Cosa desideri da me?>>
Wren si dondolò leggermente sui talloni. <<Sono alla ricerca degli Elfi delle Terre dell'Ovest. Una settimana fa mi hanno detto che tu avresti potuto darmi loro notizie - se ancora esistono.>>
La vecchia ridacchiò piano. <<Oh, per esistere esistono davvero.

Ma non si mostrano a chiunque. Anzi, non si sono mostrati ad alcuno da molti anni ormai. E' così importante per te vederli, ragazza Elfo? Li stai cercando perché senti il bisogno della tua razza?>> Gli occhi vacui fissarono Wren senza vederla.
<<No, tu no. Nonostante il tuo sangue sei prima di tutto una Vagabonda e un Vagabondo non ha bisogno di nessuno. La tua È una vita errante, sei libera di viaggiare per qualunque sentiero ti piaccia scegliere ed È questa la tua forza e il tuo vanto.>> La bocca sdentata si allargò in un sorriso. <<Perché dunque?>>
<<Perché mi È stato dato questo incarico e io ho accettato di assolverlo>> rispose Wren, prudente.
<<Un incarico, davvero?>> Le rughe del vecchio volto divennero ancora più marcate. <<Chinati verso di me, ragazza Elfo.>>
Wren esitò, ma poi si chinò in avanti, per vedere cosa succedeva. Le mani di Occhio di Serpe si levarono di nuovo a esplorarla. Sfiorarono una volta ancora il viso di Wren, poi scesero lungo il collo, sul corpo. Quando toccarono il davanti della camicia della fanciulla, si ritrassero bruscamente, come scottate. <<Magia!>> ansimò la vecchia.
Wren sussultò e, d'impulso, le afferrò i polsi nodosi. <<Che magia? Cosa stai dicendo?>>
Ma Occhio di Serpe scosse la testa con violenza, le labbra strette, il mento premuto contro il petto rinsecchito. Wren la tenne per qualche secondo ancora poi lasciò la presa.
<<Ragazza Elfo>> sussurrò allora la vecchia, <<chi ti manda in cerca degli Elfi delle Terre dell'Ovest?>>
Wren fece un grande respiro per vincere i timori che la assalivano e rispose: <<L'ombra di Allanon>>.
La candida testa si sollevò di scatto. <<Allanon!>> sputò il nome come un insulto. <<Ma bene. L'incarico di un Druido, quindi. Allora ascoltami. Vai a sud, attraverso la Malaterra, oltre l'Irrybis, lungo la costa dello Spartiacque Azzurro. Quando avrai raggiunto le grotte dei Rocchi, accendi un fuoco e mantienilo acceso per tre giorni e tre notti. Qualcuno verrà ad aiutarti. Mi hai capito bene?>>
<<Sì>> rispose Wren, ma domandandosi se era poi vero. Rocchi, aveva detto la vecchia. Non erano una specie di giganteschi uccelli marini? Almeno, così aveva sentito dire.
<<Attenta, ragazza Elfo>> la ammonì l'indovina, un dito sollevato come un bastoncino secco. <<Nel tuo futuro vedo pericolo, difficoltà, tradimento e male oltre ogni immaginazione. Le visioni mi invadono il cervello, verità che mi ossessionano con la loro insensata follia. Dai retta a me, dunque. Segui la tua strada, ragazza. Non fidarti di nessuno!>>
Gesticolò nell'aria davanti a sé poi si lasciò ricadere all'indietro, lo sguardo fisso e vuoto. Wren lanciò un'occhiata al corpo della vecchia e sussultò. La veste si era sollevata un po' e aveva rivelato una catena che terminava con una fascia di ferro attorno alla gamba scheletrica.

Impulsivamente, Wren strinse nelle sue le mani della vecchia.
<<Nonna>> bisbigliò con dolcezza, <<lascia che ti porti fuori
da qui. Il mio amico e io possiamo aiutarti, se ce lo permetterai.
Non c'È ragione perché tu debba restare prigioniera.>>
<<Prigioniera? Ah!>> Occhio di Serpe saettò in avanti, i denti
scoperti come un animale attaccato. <<Ciò che sembro e ciò
che sono in realtà sono due cose ben distinte!>>
<<Ma, la catena...>>
<<Non mi trattiene più a lungo di quanto io non voglia!>> Un
sorriso maligno parve sgretolare il volto rugoso facendone
quasi scomparire i tratti. <<Quegli uomini - quegli sciocchi -
mi trascinano quaggiù con la forza, mi incatenano e si aspettano
che io faccia tutto il lavoro per loro!>> La sua voce divenne
un bisbiglio. <<Sono omuncoli gretti e meschini e tutto quello
che gli interessa È la ricchezza degli altri. Potrei dare loro
ciò che vogliono ed essere libera. Ma È un gioco che mi diverte.
Mi piace prenderli in giro. Mi piace la musica dei loro lamenti.
Lascio che mi trattengano perché così mi va di fare. E
quando ne avrò abbastanza di questo piccolo divertimento,
ragazza Elfo, quando mi stancherò di loro e desidererò tornare
libera, be'... ecco!>>
Le mani si divincolarono dalla stretta e, contorcendosi spasmodicamente
davanti agli occhi allibiti di Wren, si trasformarono
in serpenti vivi dalle lingue biforcute e saettanti che
sibilavano nel silenzio immoto della cantina. Wren si ritrasse
di scatto, proteggendosi il viso con le mani. Quando guardò
nuovamente, i serpenti erano scomparsi.
Deglutì faticosamente per liberare la gola serrata dalla paura.
<<Erano... erano reali?>> domandò, la lingua riarsa, il viso
arrossato e bollente.
Occhio di Serpe sorrise, insinuante. <<Ora va'>> sussurrò ritraendosi
nell'ombra. <<Prendi ciò che ti ho detto e usalo come
meglio credi. E stai all'erta, ragazza Elfo. Attenta a te!>>
Wren esitò, domandandosi se era il caso di porre le domande
che le affollavano la mente. Decise di no. Prese il lume e si
alzò. <<Addio, nonna>> disse piano.
Si voltò verso la scala, scrutando nell'alone della lampada
per trovare i gradini. Sentiva quegli occhi ciechi puntati contro
la schiena. Si arrampicò rapida e, varcata la soglia della
cantina, raggiunse l'androne della birreria.
Garth la stava aspettando, rivolto verso il gruppetto di uomini
che li avevano accompagnati. I rumori della bettola filtravano,
aspri e attutiti, attraverso la porta chiusa. Gli occhi
dei furfanti brillavano nell'oscurità. Ne percepì chiaramente
la bramosia.
<<Cosa ti ha detto la vecchia?>> la apostrofò il capo della
banda.
Wren sollevò il lume a olio allargando la pozza di luce fioca
e scosse la testa. <<Nulla. Non sa nulla degli Elfi o, se sa qualcosa,
se lo tiene per sé. E anche per quanto riguarda il gioco
d'azzardo, non intende dire una parola.>> Fece una pausa,

<<Non mi sembra proprio un'indovina. Piuttosto, credo sia matta.>>
Molte paia d'occhi la fissarono con ira. <<Come bugiarda vali poco, ragazza.>>
L'espressione dipinta sul viso di Wren non mutò minimamente.
<<Ti darò un consiglio, tagliagole. Lascia libera la vecchia. Se lo fai, potresti salvare la pelle.>>
Un coltello scintillò tra le mani del capo. <<Ma non la tua...>>
Non terminò la frase. Wren aveva già lanciato il lume per terra davanti ai suoi piedi. Il vetro andò in frantumi, l'olio si sparse sul pavimento di legno e le fiamme divamparono ovunque. Il fuoco correva repentino lungo le assi del pavimento e sulle pareti. L'uomo prese fuoco, urlò e ricadde indietro tra le braccia restie dei suoi compagni. Garth e Wren si lanciarono in direzione opposta, raggiungendo in un attimo la porta secondaria. Curvando le spalle possenti, Garth caricò il portoncino di legno scardinandolo come fosse di carta. Il gigante e la ragazza irruppero all'aperto nella notte inseguiti da urla di rabbia e di terrore. Corsero a perdifiato lungo i vicoli del villaggio, rapidi e silenziosi come gatti e poco dopo erano sulla strada principale di Grimpen Ward.
Presero a camminare normalmente, guardandosi alle spalle e tendendo l'orecchio. Nulla. Le grida e le risate provenienti dalle bettole vicine soffocavano ogni altro rumore. Non c'erano segni d'incendio né di inseguimenti.
Fianco a fianco, Wren e Garth ripercorsero la strada donde erano venuti, calmi e senza fretta, nell'oscurità soffocante, attraverso l'atmosfera di gozzoviglia e di ribalderia che pervadeva il villaggio.
<<Andiamo a sud, allo Spartiacque Azzurro>> annunciò Wren con i gesti quando raggiunsero i confini del villaggio.
Garth annuì.
Rapidi, scomparvero oltre il sipario della notte.

23

Dopo aver lasciato Morgan e Horner Dees, Walker, Viridiana e Carismano si allontanarono verso est lungo le buie strade di Eldwist. Non avevano percorso che una breve distanza quando si fermarono. Walker e la fanciulla si guardarono. Nessuno dei due ne aveva parlato; era come se si fossero letti nel pensiero. Carismano passava lo sguardo dall'uno all'altra, imbarazzato.
<<Tu sai dove si nasconde il Re della Pietra>> disse Viridiana. Non era una domanda.
<<Penso di sì>> rispose Walker. Fissò quegli occhi scuri e trasparenti e si meravigliò della sicurezza che esprimevano. <<E' per questo che hai deciso di venire con me?>>
Lei annuì. <<Quando lo troviamo, io devo essere presente.>>

Non spiegò il perché e Walker non glielo chiese. Lui guardò in lontananza, cercando invano di penetrare l'oscurità, oltre la bruma e le tenebre. Ma naturalmente, là fuori non c'era nulla da trovare. Le risposte alle sue domande erano da qualche parte dentro di lui.
<<Credo che il Re della Pietra si nasconda nella cupola>> disse piano. <<L'ho sospettato fin da quando siamo stati là. Non sembra che ci siano entrate, eppure, mentre sfioravo la pietra delle pareti e camminavo tutto intorno, ne ho ricevuto una sensazione di vita. C'era una presenza che non sapevo spiegarmi. Poi, ieri, quando eravamo sottoterra, intrappolati in quella caverna, ho nuovamente percepito la stessa presenza - e questa volta era sopra le nostre teste. Appena siamo riemersi, ho fatto alcuni calcoli. La cupola È situata proprio sopra la caverna.>>
Fece correre lo sguardo attorno a sé. <<Eldwist È la creazione del suo signore. Uhl Belk ha trasformato questa città del vecchio mondo in una cosa sua, pietrificando tutto quello che non era già di pietra, espandendo il suo dominio tutt'intorno fin dove il territorio glielo permetteva. La cupola si trova al centro di quest'area, come il mozzo di un'enorme ruota di strade, costruzioni, muri e ruderi.>>
Il volto pallido si voltò a guardare quello della fanciulla. <<Uhl Belk È là.>>
Gli occhi di Viridiana si illuminarono di nuova luce. <<Allora dobbiamo andare a incontrarlo.>>
Ripresero il cammino, seguendo il marciapiede fino al termine dell'isolato per poi svoltare verso nord. Walker era in testa, mantenendoli lontani dalla carreggiata, rasentando i muri ed evitando accuratamente spazi aperti ed eventuali trappole. Né lui né Viridiana parlavano, solo Carismano canticchiava sottovoce. Scrutavano la semioscurità con occhi di falco, l'orecchio teso al minimo rumore, il gusto umido e salmastro dell'aria sulle labbra. Un improvviso piovasco, subito interrotto, li lasciò zuppi e gelati.
Mentre camminava, Walker Boh pensava a casa sua. Gli era capitato sempre più sovente negli ultimi tempi, sollecitato dal senso di oppressione che gli suscitavano quella monotonia di pietra e quella luce perennemente crepuscolare. Per un certo tempo aveva cercato di bandire dalla mente ogni ricordo di Pietra del Focolare: rammentarlo gli procurava solo dolore. La casa che aveva eletto a sua dimora era stata incendiata durante la battaglia con gli Ombrati. Là erano morti Cogline e Bisbiglio. Egli stesso aveva rischiato la pelle, e aver salva la vita gli era costato la perdita di un braccio. Un tempo si era reputato invulnerabile alle intrusioni del mondo esterno ed era stato abbastanza sciocco e presuntuoso da credersi immune dai pericoli che potevano esistere oltre i confini di Pietra del Focolare. Aveva ignorato i messaggi che Allanon gli aveva inviato in sogno dal mondo degli spiriti, le preghiere di Par Ohmsford per ottenere il suo aiuto e, alla fine, l'incarico di

cui era stato investito, la ricerca di Paranor e dei Druidi perduti.
Si era come racchiuso tra pareti immaginarie e si era sentito al sicuro. Quando quelle pareti erano crollate, aveva scoperto che non si potevano ricostruire e che tutte le cose da lui ritenute sicure erano scomparse.
Tuttavia c'erano ricordi più antichi di Pietra del Focolare che superavano le recenti tragedie. C'erano tutti gli anni trascorsi in pace nella valle, il susseguirsi delle stagioni, quando il mondo esterno non era ancora giunto a sovvertire le cose e c'era tempo per tutto. Il profumo dei fiori, gli alberi, l'acqua fresca delle sorgenti; il canto degli uccelli nell'imminenza della primavera e il ronzio degli insetti nelle tiepide notti d'estate; il senso di quiete e appagamento che lo invadeva a ogni tramonto.
Talvolta la sua mente riusciva a librarsi oltre le ultime terribili settimane e a trovare un po' di pace in quei ricordi lieti.
Proprio ora, camminando verso l'ignoto, si stava aggrappando alla memoria di tempi migliori. Era tutto quanto gli era rimasto.
Ma anche quei ricordi gli procuravano un conforto solo momentaneo.
L'inevitabilità del presente lo incalzava irrimediabilmente.
Per brevi attimi riusciva a fuggire nel passato, nel mondo che lo aveva protetto per un certo periodo della sua vita, prima che fosse travolto dalla marea degli eventi che si era ostinato a ignorare. Fuggire poteva alleviare e rafforzare lo spirito, ma era un rimedio transitorio e inefficace. La mente penetrava fulminea nei ricordi solo per scoprire che il passato era al di fuori delle sue capacità per sempre, mentre il presente incombeva.
Si rese conto che stava combattendo con la sua stessa vita. Era alla deriva, un naufrago che lottava per mantenersi a galla, circondato dalla confusione e dal dubbio. Si sentiva affondare sempre più.
A metà mattina raggiunsero la cupola e cominciarono subito a cercare. Lavoravano assieme, restii a separarsi nell'eventualità che il Re della Pietra fosse realmente là dentro, in attesa.
Esplorarono la superficie arrotondata, aggirandola, tastando la pietra delle pareti e perfino il terreno su cui poggiava.
Era costruita in modo perfetto, anche se la struttura mostrava i segni e le ferite del tempo. Al centro si innalzava per qualche centinaio di metri e alla base era ancora più ampia.
Rientranze dall'aspetto di impronte di un pollice gigantesco decoravano tutt'intorno la sommità della cupola, aperte come petali di un fiore, separate da lesene di pietra che correvano giù, fino alle fondamenta. A livello del suolo, nicchie e rientranze intaccavano le pareti, ma non offrivano passaggi di sorta verso l'interno, non conducevano da nessuna parte. La pietra era ornata di bassorilievi, quasi tutti completamente corrosi dal tempo, i disegni indecifrabili, simboli magici di un mondo appartenente al passato.
<<Sento ancora quella presenza>> mormorò Walker Boh, rallentando e avvolgendosi più strettamente nel mantello. Guardò verso l'alto. Stava nuovamente piovendo, un'acquerugiola fastidiosa e persistente. <<C'È qualcosa qui. Qualcosa.>>

Viridiana gli era a fianco. <<Magia>> bisbigliò.
Egli la fissò, sorpreso che avesse colto così facilmente quella verità che gli era sfuggita. <<E' così>> mormorò, la mano protesa in cerca di qualcosa di imprecisato. <<Pervade tutto, anche la pietra.>>
<<Egli È qui>> bisbigliò Viridiana.
Carismano fece un passo avanti e sfiorò la parete, nella speranza di sentire qualcosa. Il suo bel volto si accigliò. <<Perché non risponde? Perché non esce a vedere cosa vogliamo?>>
<<Può darsi non sappia che siamo qui o che non gliene importi.>>
Viridiana alzò il viso. <<Forse sta dormendo.>>
<<Allora una canzone potrebbe svegliarlo!>> disse Carismano e intonò:
<<Sveglia, sveglia, vecchio Re della Pietra,
Esci dalla tua tana,
Siamo stanchi e aspettiamo,
E ogni speranza ci appare vana.
Sveglia, sveglia, vecchio Re della Pietra,
Non temere ciò che portiamo,
Non È molto più di uno spirito limitato,
Una strofa che ti cantiamo.
Sveglia, sveglia, vecchio Re della Pietra,
Tu che hai visto il vero e la falsità,
Dividi con noi creature mortali
misteri e segreti dell'Umanità.>>
La canzone finì e Carismano rimase immobile, guardando ansiosamente la vasta parete di pietra. Non ci fu risposta al suo canto. Gettò un'occhiata ai compagni e scrollò le spalle.
<<Forse non È il suo genere preferito. Penserò a qualcosa di diverso.>>
Si allontanarono dalla cupola sistemandosi nell'androne di un edificio adiacente. Sedettero addossati alla parete in modo da tenere d'occhio la cupola e, dopo avere estratto dalle borse quel po' di pane raffermo e frutta secca che era loro rimasto, si disposero stancamente a mangiare.
<<Abbiamo quasi finito le scorte di cibo>> disse Walker <<e l'acqua. Presto dovremo procurarcene.>>
Il volto di Carismano si illuminò. <<Pescherò io per voi. Un tempo ero un ottimo pescatore, anche se solo per diletto. E' un passatempo piacevole e predispone alla composizione. Walker, cosa facevi prima di raggiungere il nord?>>
Walker esitò, sorpreso dalla domanda e impreparato a rispondere. Cosa faceva? si domandò. <<Ero un guardiano>> si risolse alla fine.
<<Di cosa?>> Carismano insistette, interessato.
<<Di una casa e della terra intorno>> disse piano, ricordando.
<<Di un'intera valle e di tutte le creature che ci vivevano>> soggiunse Viridiana, attirando lo sguardo di Carismano.
<<Walker Boh preservava e proteggeva la vita come era d'uso tra gli Elfi di un tempo. Offriva se stesso per arricchire la terra.>>
Walker la fissò, sorpreso una volta di più. <<Non era un

grande sforzo>> mormorò imbarazzato.
<<Non credo che tu sia il giudice più adatto>> replicò la fanciulla.
<<Sta ad altri valutare il successo del tuo lavoro. Sei troppo severo e critico e manchi della necessaria obiettività per essere davvero imparziale.>> Fece una pausa, osservandolo, gli occhi scuri sereni e pensosi. <<Secondo me si potrà dire che hai fatto tutto quello che hai potuto.>>
Entrambi sapevano a cosa lei si riferiva. Walker fu stranamente confortato da quelle parole e ancora una volta percepì la forza del loro legame. Annuì senza rispondere e riprese a mangiare.
Finito il pasto, esaminarono nuovamente la cupola, discutendo sulla loro prossima mossa.
<<Forse dall'alto si può vedere qualcosa>> suggerì Viridiana.
<<Un'apertura in cima o un'irregolarità nella pietra che suggeriscano la presenza di un'entrata.>>
Walker si guardò intorno. A meno di un isolato di distanza, su un edificio ricco di decorazioni si innalzava un campanile che avrebbe offerto un'ampia vista della cupola. Vi si diressero, camminando circospetti, sempre all'erta per evitare eventuali trappole, e ne raggiunsero l'ingresso. Entrando notarono che pareti e pavimento erano decorati con figure alate e drappeggiate. L'atrio era amplissimo, i vetri delle finestre in frantumi ormai da tempo, i mobili trasformati in polvere. Trovarono la scala che conduceva al campanile e vi salirono. In molti punti era crollata e ne rimaneva solo lo scheletro. Si arrampicavano servendosi di ciò che restava dei gradini, avanzando faticosamente. Superavano un piano dopo l'altro, la maggior parte in rovina e coperti di detriti, tutti trasformati in pietra e preservati così per l'eternità.
Raggiunsero il campanile e si diressero immediatamente verso le finestre. La città di Eldwist si estendeva su ogni lato nella foschia grigiastra, le ombre lunghe annunciavano la notte imminente. La pioggia era diminuita e gli edifici si ergevano come sentinelle di pietra sulla penisola. La coltre di nubi si era sollevata un po', permettendo di vedere lontano, in scorci racchiusi tra le file di edifici, la superficie increspata del Tiderace, le scogliere frastagliate della terraferma oltre l'istmo. La cupola era proprio sotto di loro, chiusa ed ermetica sulla sommità come era apparsa dal basso. Non c'era nulla da vedere, niente suggeriva la presenza di un ingresso segreto. Tuttavia la scrutarono a lungo con attenzione, sempre sperando di scorgere qualcosa che fosse loro sfuggito a un primo esame.
Mentre erano intenti a scrutare, sussultarono per il suono di un corno.
<<Urda!>> gridò Carismano.
Walker e Viridiana si scambiarono uno sguardo sorpreso ma Carismano si era già lanciato verso la finestra a sud e scrutava in direzione dell'istmo e della scogliera che vi conduceva.
<<Devono essere loro; quello era il loro richiamo!>> gridò eccitato e preoccupato al contempo. Proteggendo gli occhi contro

il riflesso della pietra umida, confermò: <<Là! Li vedete?>>.
Walker e la fanciulla si affrettarono a raggiungerlo. Il cantastorie stava indicando il punto dove la scalinata scendeva dalla scogliera, appena distinguibile nella foschia. Sul sentiero a gradini c'era un certo movimento, piccole sagome contorte, a testa bassa, come per celarsi persino alle ombre. Urda - Walker li riconobbe - e stavano venendo avanti.
<<Cosa pensano di fare!>> esclamò Carismano agitato. <<Non possono venire qui!>>
Gli Urda vennero inghiottiti da un banco di nebbia e i tre li persero di vista. Carismano si voltò verso i suoi compagni, esterrefatto. <<Se non li fermiamo, verranno uccisi!>>
<<Non sei più responsabile degli Urda>> gli disse Walker con tono indulgente. <<Non sei più il loro re.>>
Carismano non parve convinto. <<Sono come bambini, Walker! Non sanno cosa li aspetta quaggiù. Rastrello o il Maw Grint, uno dei due mostri li distruggerà. Non capisco come siano riusciti a superare il Koden...>>
<<Nello stesso modo con cui Horner Dees ci riuscì dieci anni fa>> tagliò corto Walker. <<Con il sacrificio di alcune vite. E continuano ad avanzare. Non sembrano preoccupati per loro stessi quanto lo sei tu.>>
Carismano si rivolse a Viridiana. <<Signora, hai visto il modo con cui reagiscono agli eventi. Cosa possono sapere del Re della Pietra e della sua magia? Se non vengono fermati...>>
Viridiana gli prese il braccio e lo strinse. <<No, Carismano. Walker ha ragione. Ormai gli Urda sono un pericolo anche per te.>>
Ma il cantastorie scosse la testa con veemenza. <<No, Signora. Per me mai. Erano la mia famiglia, prima che li abbandonassi.>>
<<Erano i tuoi carcerieri!>>
<<Si preoccupavano per me e mi hanno protetto nell'unico modo che conoscevano. Signora, cosa devo fare? Sono venuti fin qui per cercarmi. Diversamente, perché correre quei rischi? Credo che prima d'ora non si siano mai allontanati così tanto dalla loro terra. Sono qui perché pensano che voi mi abbiate rapito. Come posso abbandonarli una seconda volta e rischiare che muoiano per un errore che potrei evitargli?>>
Lentamente, con delicatezza, Carismano si liberò dalla stretta.
<<Devo andare da loro. Devo avvertirli.>>
<<Carismano...>>
Il cantastorie stava già dirigendosi verso le scale. <<Sono stato un orfano nella tormenta per tutta la vita, sospinto da un'isola all'altra, mai una casa, una famiglia, sempre in cerca di un luogo a cui appartenere e di qualcuno a cui appartenere. Gli Urda mi hanno dato ciò che ho di entrambe le cose, per quanto poco possa sembrarvi. Non permetterò che muoiano inutilmente.>>
Si voltò e, rapido, cominciò a scendere. Walker e Viridiana si scambiarono uno sguardo, ammutoliti, e si affrettarono a seguirlo. Lo raggiunsero nella strada. <<Allora verremo con

te>> gli disse Walker.
Di colpo Carismano si girò. <<No, no, Walker! Non potete mostrarvi a loro. Se lo fate, penseranno che io sia sotto la vostra minaccia - forse che sono vostro prigioniero! Potrebbero attaccare e farvi del male. Li conosco; io posso parlare con loro, spiegare quello che È successo e farli tornare indietro prima che sia troppo tardi.>> Il bel volto si contrasse per la preoccupazione. <<Ti prego, Walker? Signora?>>
Non c'era più nulla da dire. Carismano aveva preso una decisione e non avrebbe permesso loro di fargli cambiare idea.
Come ultima concessione, gli chiesero di scortarlo almeno fin dove fosse stato possibile, per poter essere a portata di voce in caso di difficoltà. Carismano si mostrò riluttante ad accettare anche quella proposta, preoccupato di distoglierli da un compito più importante, di ritardare la ricerca del Re della Pietra.
Ma sia Walker sia Viridiana si rifiutarono di discutere. Camminarono in silenzio, uno dietro l'altro lungo i marciapiedi, per le strade che portavano a sud. Carismano, gettando all'indietro la chioma bionda, quasi per prepararsi all'incontro, disse loro che avrebbe incontrato gli Urda all'estremità meridionale della città. Walker lo giudicò strano ed eroico allo stesso tempo, la curiosa parodia di un uomo che aspirava alla realtà ma era incapace di afferrarla. Pensa bene a quello che fai, lo avvertì a un certo punto del loro cammino. Ma il sorriso sicuro che Carismano gli rivolse per tutta risposta appariva gioiosamente accattivante. Aveva pensato a sufficienza, secondo lui.
Quando si approssimarono al confine della città, i lastroni rocciosi dell'istmo ben visibili tra le file di edifici, Carismano li fece fermare.
<<Aspettatemi qui>> disse in tono fermo e li fece promettere che non lo avrebbero seguito. <<Non mostratevi: li spaventerebbe. Datemi un po' di tempo, sono sicuro che riuscirò a farli ragionare. Ve l'ho già detto, amici miei, gli Urda sono come dei bambini.>>
Si strinsero la mano con calore e Carismano si allontanò. A un certo punto si voltò per accertarsi che stessero facendo proprio come aveva chiesto loro e li salutò con un cenno del braccio. Il bel volto era sorridente e determinato. I due compagni lo osservarono mentre la nebbia lo avvolgeva sempre più fino a farlo scomparire.
Walker si guardò intorno, scelse un edificio in cui potersi riparare e vi si diresse con Viridiana. Entrarono, salirono le scale fino in cima e trovarono una stanza le cui finestre si aprivano a sud. Da quel punto potevano seguire l'avanzare degli Urda.
Le figure contorte procedevano in fila lungo l'istmo, facendosi strada cautamente tra crepe e spaccature della roccia.
Erano circa una ventina, e molti visibilmente feriti.
Osservarono gli Urda raggiungere i margini della città e scomparire nell'ombra degli edifici.
Walker scosse la testa. <<Vorrei non aver acconsentito a tutto

ciò. Carismano stesso È poco più di un bambino. Non riesco a non pensare che sarebbe stato meglio se non ci avesse accompagnato in questa impresa fin dall'inizio.>>
<<Ha scelto lui di venire>> gli ricordò Viridiana, il viso proteso nella luce tra striature d'ombra. <<Voleva essere libero, Walker. Venire con noi, anche qui, era meglio che restare con loro.>>
Walker guardò per l'ultima volta dalla finestra. La roccia piatta dell'istmo e delle strade sottostanti, silenziose e deserte, riluceva di umidità. Sentiva il rombo lontano dell'oceano, le grida degli uccelli marini e l'ululato del vento sulla scogliera.
<<Talvolta mi chiedo quante persone come Carismano esistano a questo mondo>> disse alla fine. <<Orfani, come lui stesso si È definito. Lasciati a vagare per le strade del mondo, resi reietti dalle norme della Federazione, la loro magia non già il dono che dovrebbe essere bensì una maledizione che sono costretti a tenere celata per salvarsi la vita.>>
Viridiana si sedette con la schiena appoggiata alla parete e lo scrutò pensosa. <<Molti, Walker. Come Carismano. Come te.>>
Walker si sistemò a fianco della fanciulla, avvolgendosi bene nel mantello e sollevando il volto pallido verso la luce.
<<Non mi riferivo a me stesso.>>
<<Eppure dovresti>> ribatté lei, con semplicità. <<Devi prenderne coscienza.>>
Lui la fissò. <<Coscienza di cosa?>>
<<Delle possibilità della tua vita. Delle ragioni per cui sei quello che sei. Se tu fossi un elemento, sapresti cosa intendo. Mi È stato fatto dono della vita per uno scopo preciso. Sarebbe terribile vivere senza quello scopo. Non È lo stesso per te?>>
Walker sentì che i lineamenti gli si indurivano. <<Io ho uno scopo nella vita.>>
Il sorriso della fanciulla affiorò, inaspettato e smagliante.
<<No, Walker Boh, non ce l'hai. Hai gettato via ogni senso di finalità e ti sei trasformato in un reietto, doppiamente tale per due motivi. Primo, per essere nato con l'eredità della magia di Brin Ohmsford e, secondo, per aver fallito nell'esserne degno erede. Rinneghi chi e cosa sei. Quando ho guarito il tuo braccio, ho letto la tua vita. Dimmi che non È vero.>>
Egli fece un profondo respiro. <<Perché sento che siamo così simili, Viridiana? Non È né amore né amicizia. E' qualcosa che sta a metà tra questi due sentimenti. Sono legato a te in un modo che non conosco?>>
<<E' la nostra magia che ci rende affini, Walker Boh.>>
<<No>> rispose immediatamente. <<E' qualcosa di più.>>
Il bel viso di lei mascherò ogni traccia delle emozioni che si riflettevano nei suoi occhi. <<E' ciò che siamo venuti a fare qui.>>
<<Trovare il Re della Pietra e riprendergli la Pietra Nera che ha rubato. In un modo o nell'altro.>> Walker annuì, solennemente.

<<E per me, ricuperare l'uso del braccio. E per Morgan Leah, ricuperare la magia della Spada di Leah. Tutto ciò in qualche modo imprecisato. Ho ascoltato le tue spiegazioni. E' proprio vero che non ti È stato detto come portare a compimento tutte queste imprese? Oppure esistono segreti che ci tieni celati, come ti accusa Pe Ell?>>
<<Walker Boh>> disse piano Viridiana <<volgi le mie domande a tuo favore e chiedi a me ciò che io vorrei sapere da te. Entrambi teniamo per noi parte della verità. Non potrà durare ancora per molto. Voglio proporti uno scambio. Quando sarai pronto ad affrontare la tua verità, io affronterò la mia.>>
Walker si sforzò di comprendere. <<Non ho più timore dei poteri magici con cui sono nato>> disse, scrutando i lineamenti del suo bel viso, seguendone le curve e le ombre, come se lei minacciasse di dissolversi prima che lui se ne fosse impressa l'immagine nella memoria. <<Una volta mio nipote Par Ohmsford mi ammonì dicendo che la magia non era una maledizione bensì un dono. Io lo derisi. Ero spaventato dalle implicazioni che comportava possedere poteri magici. Temevo...>>
Si bloccò, una morsa di acciaio gli aveva fatto morire la voce sulle labbra. L'ombra di qualcosa di terrificante gli aveva sfiorato la mente, un'ombra che col passare degli anni gli era diventata familiare. Non aveva volto ma parlava con le voci di Allanon, di Cogline, di suo padre, perfino con la sua. Mormorava di storia, di necessità e di leggi dell'Umanità. La scacciò con violenza.
Viridiana allungò la mano e gli sfiorò il viso dolcemente. <<Temo solo che continuerai a negare te stesso>> bisbigliò. <<Finché non sarà troppo tardi.>>
<<Viridiana...>>
Le dita leggere si appoggiarono sulle sue labbra, zittendolo. <<Esiste uno schema preciso nella vita, per tutti i fatti e gli eventi, per tutto quanto facciamo nel tempo che ci È stato concesso. Possiamo comprendere quello schema se ce lo permettiamo, se non diventiamo timorosi di sapere. La conoscenza non basta se non c'È anche accettazione di quella conoscenza. Chiunque può darti la conoscenza, Walker Boh, ma solamente tu puoi imparare ad accettarla. E questo deve provenire dal proprio io. E' così che mio padre mi ha mandata a chiamare te e Pe Ell e Morgan per andare a Eldwist; È così che la combinazione dei vostri poteri magici libererà la Pietra Nera e darà inizio al processo di guarigione delle Terre. So che così dovrà essere. A suo tempo, saprò come. Ma devo essere pronta ad accettare la verità, quando si rivelerà. Lo stesso vale per te.>>
<<Io...>>
<<No, tu non sarai pronto, Walker>> lo anticipò Viridiana, <<se continui a negare verità che ti sono già state rivelate. E' questo che devi comprendere. Ora non parlarmene più, ti prego. Medita su quello che ho detto.>>
Viridiana distolse lo sguardo. Non era un rimprovero; non

lo aveva inteso così. Era semplicemente una sospensione, un'interruzione del discorso, creata non per punire ma per consentirgli di riflettere. Walker la osservò a lungo e poi cominciò a rimuginare tra sé. Si abbandonò alle immagini che lei gli aveva richiamato alla mente. Si trovò a pensare ad altre voci, in altri tempi, al mondo da cui proveniva con i suoi falsi valori, la paura dell'ignoto, la sottomissione a un governo e a regole che non desiderava accettare. Riporta indietro i Druidi e Paranor, Allanon lo aveva incaricato. E questo avrebbe dato inizio a un mutamento nel mondo, avrebbe fatto tornare le Quattro Terre ciò che erano un tempo? E questo avrebbe portato un miglioramento? Ne dubitava e tuttavia considerò come i suoi dubbi fossero fondati più sulla mancanza di comprensione che sui propri timori. Cosa doveva fare? Doveva ricuperare la Pietra Nera, portarla alla scomparsa Paranor e, in qualche modo, riportare in vita la Fortezza. Tuttavia, cosa ne sarebbe risultato? Cogline era perduto. Tutti i Druidi erano perduti. Non c'era nessuno...

Se non lui stesso.

No! La parola urlata nella mente quasi eruppe nel silenzio. Portava il volto della cosa che temeva, la cosa contro cui tanto aveva lottato per tenerla lontana. La terrificante eventualità che aveva scalfito e scavato lo scudo che lui stesso si era costruito, da sempre.

Non avrebbe fatto sua la causa dei Druidi!

Eppure, era l'ultimo discendente di Brin Ohmsford. Era l'erede della fiducia che a Brin era stata concessa da Allanon.

Non nella tua vita terrena. Mantienila al sicuro per le generazioni a venire. Un giorno sarà nuovamente necessaria. Parole che penetravano il sipario di un tempo lontano, pronunciate dall'ombra del Druido che, dopo la morte di Allanon, ancora vagava angosciata, insoddisfatta.

Non possiedo la magia! gemette disperato, continuando a negare. Perché dovrei essere io? Perché?

Eppure ormai sapeva. Necessità. Perché si era presentata la necessità. Era la risposta che Allanon aveva dato a tutti gli Ohmsford, a ciascuno di loro, anno dopo anno, generazione dopo generazione. Sempre.

Lottò con lo spettro del suo destino nel silenzio dei suoi pensieri. Il tempo trascorse. Infine Viridiana disse: <<Sta diventando buio, Walker Boh>>.

Lui guardò su, vide la luce svanire nell'imminenza della notte. Si alzò e scrutò verso sud: l'istmo era deserto. Degli Urda nessun segno.

<<E' passato troppo tempo>> mormorò Walker e si diresse verso le scale.

Scesero velocemente, uscirono dall'edificio e si incamminarono verso l'estremità meridionale della città. Le ombre lunghissime diventavano sempre più impenetrabili man mano che la luce indietreggiava sotto la linea di ponente. Gli uccelli marini si erano trovati un riparo notturno e il rombo dell'oceano

era ridotto a un lontano lamento. Raggiunsero il bordo esterno della città e rallentarono procedendo con maggiore circospezione, cercando di scrutare nelle tenebre, in cerca del minimo indizio di pericolo. Non si muoveva nulla. I vapori notturni aleggiavano sinuosi attraverso le finestre vuote e tra le grate dei canali di scolo. Tutto era pervaso da una sensazione di presenza nascosta e attiva. Più avanti, i lastroni dell'istmo si perdevano nell'oscurità, spezzati, corrosi e senza vita.
Fecero un passo oltre gli ultimi edifici, allo scoperto, e si fermarono.
Il corpo di Carismano accasciato contro un pilastro roccioso, al termine di una strada, trafitto da una dozzina di lance. Era morto da un po', il sangue delle ferite lavato via dalla pioggia.
Pareva che gli Urda se ne fossero andati per la stessa strada che li aveva condotti là.
Avevano portato con loro la testa di Carismano.
Anche i bambini possono essere pericolosi, fu il primo, assurdo, pensiero di Walker. Cercò la mano di Viridiana e la strinse forte. Tentò di immaginare i pensieri di Carismano quando si era reso conto che la sua famiglia lo aveva ripudiato. Tentò anche di convincersi che non avrebbe potuto fare nulla per prevenire quell'orrore.
Viridiana gli si fece più vicina. Rimasero a fissare ancora per qualche momento il corpo senza vita del cantastorie, ammutoliti, poi si voltarono e rientrarono a Eldwist.

24

Quella notte non tornarono al solito nascondiglio; era già quasi buio quando si lasciarono alle spalle l'istmo e la distanza da percorrere si presentava troppo lunga e pericolosa. Trovarono invece un edificio nelle vicinanze, una struttura bassa e tozza piena di stretti corridoi e stanze con numerose porte che offrivano altrettante possibilità di fuga nel caso che Rastrello facesse la sua comparsa. Sistemati nel cuore di pietra dell'edificio, soli e con luce appena sufficiente per distinguersi l'un l'altro se rimanevano vicini, consumarono un magro pasto di verdure e frutta secca, pane raffermo e pochissima acqua, oppressi dal ricordo di Carismano che aleggiava come un fantasma nei loro pensieri. Immagini, parole non dette e lo stesso pulsare soffocato dell'oceano parlavano loro dell'amico così barbaramente ucciso. Il volto del cantastorie prendeva forma nelle ombre della stanza, la sua voce si univa al rumore del loro respiro. Walker Boh guardava Viridiana senza realmente vederla, tutto preso dal pensiero di Carismano, di come avrebbe potuto fermarlo e non lo aveva fatto. Quando la ragazza gli toccò il braccio, percepì appena la pressione della sua mano. Quando lei, col suo tocco, gli lesse nella mente, Walker non se ne rese assolutamente conto. Si sentiva svuotato,

prosciugato e insopportabilmente solo.
Più tardi, mentre la fanciulla dormiva, Walker ridiventò cosciente della sua presenza. Il processo di autorecriminazione si era esaurito, la tristezza scomparsa; l'ombra di Carismano era stata esorcizzata e relegata nel luogo e nel tempo cui apparteneva. Rimase seduto nella sua gabbia di oscurità, la pietra delle pareti, del soffitto e del pavimento pesante e opprimente, il silenzio un sudario soffocante, il trascorrere del tempo una lenta ma inesorabile marcia verso la sua stessa morte. Poteva essere ancora lontana per chiunque di loro? Osservò la fanciulla addormentata accanto a lui, il ritmico sollevarsi e abbassarsi del seno a ogni respiro, il corpo disteso su un fianco, il viso appoggiato nell'incavo del braccio, la chioma argentea come una scia di luce sulle spalle. Notò il lento pulsare delle vene lungo il collo sottile, scrutò i lineamenti dove le ombre formavano pozze scure e disegnò con lo sguardo i contorni del corpo la cui perfezione era evidente anche sotto gli abiti pesanti. Era una creatura fragile, qualunque fossero i suoi poteri magici, e non poté fare a meno di pensare che, nonostante l'incrollabile fiducia nel padre e l'autorità con cui aveva condotto tutti loro nei territori del nord, la fanciulla fosse in pericolo.
Era una sensazione fuggevole e poco attendibile, eppure prendeva vita dall'istinto, da un senso di preveggenza, nato dalla magia ereditata da Brin Ohmsford, una magia che ancora indugiava ai confini della coscienza come una marea che saliva e si ritirava assieme alla fiducia in se stesso. Ma non poteva trascurarla. Viridiana era in pericolo e lui non sapeva come salvarla.
Era notte fonda e non si era ancora addormentato. Tutti loro erano in pericolo, naturalmente. Il senso di minaccia che sentiva incombere sulla figlia del Re del Fiume Argento era probabilmente lo stesso che incombeva sugli altri suoi compagni. Aveva già avuto la meglio su Carismano. Alla fine avrebbe raggiunto anche lei. Forse ciò che temeva non era che Viridiana morisse, ma che morisse senza rivelare i suoi segreti. E ce n'erano molti, sospettava. Il fatto che li custodisse così gelosamente lo faceva infuriare. L'ira che lo invase lo stupì. Viridiana lo aveva messo faccia a faccia con la più terribile delle sue paure per poi lasciarlo solo a confrontarsi con essa. L'intera sua vita era stata ossessionata dal timore che la misteriosa fiducia di Allanon negli Ohmsford, conferita tre secoli prima a Brin e passata di generazione in generazione senza essere più messa alla prova, scegliesse proprio lui per esigere una nuova testimonianza. Fin da piccolo era vissuto accanto allo spettro di quella prospettiva, conscio della sua possibilità come lo erano stati tutti i suoi parenti e scoprendo che non sarebbe scomparso con la vita adulta ma anzi concretizzato sempre più con il passare degli anni. La magia degli Ohmsford viveva in lui con un'intensità maggiore che nei suoi antenati. I sogni di Allanon erano stati inviati solamente a lui. Cogline aveva fatto di lui il proprio discepolo, insegnandogli la storia della

sua arte e della causa dei Druidi. Allanon gli aveva detto di andare in cerca dei Druidi e della perduta Paranor.
Rabbrividì. Ogni passo lo portava più vicino all'inevitabile. Il fantasma che lo aveva ossessionato per tutti quegli anni aveva svelato un volto terrificante.
Il suo destino era di trovare la Pietra Nera e riportare Paranor nel mondo.
Il suo destino era di diventare il prossimo Druido.
Avrebbe riso alla insensatezza di quell'idea se non ne fosse stato così terrorizzato. Disprezzava ciò che i Druidi avevano fatto agli Ohmsford, li considerava dei manipolatori egoisti e maligni. Walker aveva trascorso la propria vita cercando di liberarsi della loro maledizione. E c'era di più. Allanon era scomparso - l'ultimo dei veri Druidi. Cogline era scomparso - l'ultimo degli studiosi di quell'arte. Egli era solo, chi gli avrebbe insegnato a essere Druido? Doveva forse indovinare in qualche modo le conoscenze della magia? Insegnare a se stesso? Quanti anni di studio ci sarebbero voluti? Quanti secoli? Se era necessaria la magia dei Druidi per combattere gli Ombrati, tale magia non poteva essere appresa in tranquilla solitudine dai tomi e dai manoscritti delle Storie dei quali si erano avvalsi tutti i Druidi dei tempi passati. Non c'era tempo.
Strinse i denti. Era irragionevole pensare che avrebbe potuto diventare un Druido, anche se era volonteroso, anche se lo desiderava, anche se lo spettro che aveva temuto per tutta la vita si fosse rivelato il suo stesso io.
Irragionevole!
Gli occhi di Walker lampeggiavano mentre scrutava le ombre della stanza quasi a cercare una via di scampo dal proprio turbamento. Dove erano le risposte di cui aveva bisogno? Forse Viridiana gliele teneva celate? Erano anch'esse parte dei segreti che lei custodiva nel suo cuore? La fanciulla sapeva cosa ne sarebbe stato di lui? Si allungò verso il corpo addormentato con l'intenzione di scuoterlo e svegliarla. Poi si trattenne.
No, pensò. Le conoscenze di Viridiana erano scarse quanto le proprie. Viridiana aveva più che altro una sensibilità finissima per possibilità future, una chiaroveggenza per ciò che sarebbe potuto accadere, un sesto senso simile al suo. Era parte della ragione per cui la sentiva affine a sé; quella partecipazione alle abilità e all'uso della magia che esercitavano. Cercò di rallentare il corso dei pensieri e di aprire la mente; scrutò la fanciulla come se volesse mangiarla con gli occhi. Percepì qualcosa di caldo e generoso che lo sfiorava, la sua presenza addormentata, indifesa e spontanea. Gli rammentò sua madre, quando era piccolo e ancora bisognoso delle sue rassicurazioni e della sua tenerezza. In qualche modo, la fanciulla era la trasposizione del proprio io futuro. Gli aveva rivelato le possibilità di ciò che egli avrebbe potuto essere. Walker vide i colori della propria vita, le trame e i disegni che si potevano tessere e le forme e i modelli che si potevano ottenere. Era come

stoffa da tagliare e modellare, eppure mancava degli utensili e dell'esperienza. Viridiana stava facendo ciò che le era possibile per aiutarlo.
Sonnecchiò per un po', seduto contro la parete della stanza, gambe e braccia ripiegate contro il corpo, il viso affondato nel mantello. Quando si svegliò, la fanciulla lo stava guardando. Si fissarono per qualche istante, senza parlare, ognuno frugando negli occhi dell'altro, cercando di cogliere le reciproche necessità.
<<Sei spaventato, Walker Boh>> lei ruppe il silenzio.
Walker quasi sorrise. <<Sì, Viridiana. Lo sono da sempre. Questa cosa - ciò che mi sta succedendo ora - mi ha terrorizzato per tutta la vita. Ho cercato di sfuggirle, di nascondermi, di negarla, di scacciarla. Ho lottato per dominarla. Esercitare un controllo rigido e incessante sulla mia stessa vita È la tecnica che mi era parsa più efficace. Se potevo decidere del mio destino, allora non avrebbe avuto potere su di me. Il passato da lasciare ad altri, il presente nelle mie mani.>>
Allungò le gambe e si stiracchiò. <<Per generazioni e generazioni i Druidi hanno influenzato le vite di così tanti Ohmsford, i figli di Shannara. Siamo stati usati da loro; siamo stati creati per servire la loro causa. E i Druidi ci hanno trasformato, ci hanno reso schiavi della magia, non già semplici custodi. Hanno alterato la struttura delle nostre menti e dei nostri corpi, e del nostro spirito; ci hanno manipolato e sovvertito E ancora non sono soddisfatti. Considera quello che ora si aspettano da noi! Cosa pretendono da me! Devo elevarmi dal ruolo di schiavo e diventare padrone. Devo prendere possesso della Pietra Nera - una magia che non riesco nemmeno lontanamente a capire. Devo usarla per riportare Paranor nel presente. E neppure questo È sufficiente. Devo anche riportare in vita i Druidi. Ma non ci sono Druidi. Ci sono solo io. E se ci sono solo io, allora...>>
Le parole gli morirono sulle labbra. La sua determinazione vacillò e la sua pazienza si esaurì. Fu invaso da una rabbia sorda e aspra.
<<Dimmi!>> supplicò, cercando di moderare la sua ansia.
<<Ma io non so>> mormorò la fanciulla.
<<Devi!>>
<<Walker...>>
C'erano lacrime negli occhi dell'uomo. <<Non posso essere ciò che Allanon vuole che io sia, ciò che mi ordina di diventare. Non posso!>> Inspirò profondamente per calmare il tumulto del cuore. <<Capisci, Viridiana? Se devo riportare in vita i Druidi diventando io stesso un Druido, se non c'È altra soluzione perché le Razze non vengano sopraffatte dagli Ombrati, devo dunque diventare come essi erano un tempo? Devo dominare le vite di coloro che dico di aiutare, degli altri Ohmsford, di Par e Coll e Wren? Per quante generazioni ancora? Se È scritto che devo essere Druido, devo fare tutto questo? Ho forse un'alternativa?>>

<<Walker Boh>> la voce di Viridiana era dolce e suadente,
<<tu sarai ciò che dovrai essere ma resterai sempre te stesso.
Non devi sentirti intrappolato, come in una sorta di ragnatela,
nella magia dei Druidi; il tuo destino non È segnato in modo
irrevocabile. Esiste sempre una scelta. Sempre.>>
Walker ebbe l'improvvisa sensazione che la fanciulla stesse
parlando di tutt'altro. Il viso perfetto si contrasse per un intimo
tormento e lei dovette fare una pausa per ricomporsi, per
distendere il viso. <<Sei spaventato dal tuo destino senza sapere
quale esso sia. Sei paralizzato dal dubbio e dall'apprensione
dei quali sei il solo artefice. Molte cose ti sono capitate, Zio
Oscuro, sufficienti a generare il seme del dubbio in qualsiasi
uomo. Hai perduto i tuoi cari, la tua casa, una parte del tuo
corpo e del tuo spirito. Hai visto uno spettro della tua infanzia
prendere forma, minacciare di concretizzarsi in una cosa
vera e reale. Sei lontano da tutto ciò che ti È familiare. Tuttavia,
non devi disperare.>>
Gli occhi di Walker erano quasi febbricitanti. <<E invece sì,
Viridiana. Mi sento alla deriva, sempre di più.>>
Lei allungò la mano a prendere la sua. <<Allora appoggiati a
me, Walker Boh. E lascia che io mi appoggi a te. Se ci sosteniamo
a vicenda forse non saremo più in balia della corrente.>>
Gli si fece vicinissima. Le ciocche argentee si allargarono
sul mantello di lui quando gli appoggiò la testa sul petto. Non
disse nulla, rimase così, semplicemente, sempre stringendo la
sua mano, il calore dei corpi un unico tepore rassicurante.
Walker affondò il mento nella morbida chioma e chiuse gli
occhi.
Allora si addormentò in un sonno senza sogni e senza sussulti,
cullato in una rete invisibile che lo sosteneva e proteggeva.
Sentiva di non andare più alla deriva, proprio come lei gli
aveva promesso. Visioni e sensazioni sinistre non lo ossessionavano
più; era in pace. La calma lo avvolse, confortante e ristoratrice:
aveva mani di donna, le mani di Viridiana.
Si svegliò all'alba, levandosi in piedi dal freddo pavimento
di pietra, adattando gli occhi alla luce grigiastra che si irradiava
pian piano. Oltre le pareti, le stanze e i corridoi di pietra, si
udiva il ticchettio ritmato della pioggia. Viridiana era sparita.
Vagamente preoccupato, andò a cercarla finché la trovò di
fronte a una finestra che guardava a nord, gli occhi perduti
nelle brume del mattino. Gli edifici e le strade brillavano di
umidità, riflettendo le loro figure in una parodia grottesca,
specchio della loro condizione mortale. Eldwist, come un ca-
davere rigido e muto, salutava il nuovo giorno senza emozione.
Le file di edifici, i nastri delle strade si perdevano in lontananza,
una geometria monotona, fredda e inanimata. Walker,
a fianco di Viridiana, fu assalito dall'opprimente sensazione
che la città si stesse chiudendo attorno a loro.
Gli occhi neri della fanciulla si volsero a guardarlo, la chioma
argentea luminosa e brillante nella fioca luce dell'alba.
<<Ti ho tenuto più stretto che ho potuto, Walker Boh. E' stato

abbastanza?>>
Walker esitò un attimo prima di rispondere. Il moncone del braccio gli doleva e le articolazioni erano intorpidite dalla lunga immobilità. Il suo corpo era come un grande guscio in cui lo spirito si era ridotto alle dimensioni di un sassolino. Eppure si sentiva stranamente risoluto.
<<Mi ritorna alla mente Carismano>> rispose infine <<e la determinazione con cui perseguiva la sua libertà, a qualunque prezzo. Anch'io vorrei sentirmi libero come lui. Dalle mie paure. Da me stesso. Da ciò che potrei diventare. Ma so che non sarà possibile fino a quando non avrò appreso il segreto della Pietra Nera e la verità celata nei sogni dell'ombra di Allanon.>>
Il mesto sorriso di Viridiana lo sorprese. <<Anch'io vorrei essere libera>> mormorò. Fu sul punto di spiegarsi, invece, distogliendo bruscamente lo sguardo, disse: <<Dobbiamo trovare Uhl Belk>>.
Lasciarono il loro riparo e uscirono sotto la pioggia. Percorsero le strade silenziose di Eldwist, verso nord, ora nell'ombra degli edifici, ora nella triste luce grigiastra, avvolti nei pesanti mantelli, ognuno immerso nei propri pensieri.
A un certo punto Viridiana disse: <<Eldwist È una terra invernale in perenne attesa della primavera. E' ammantata di pietra come altre regioni sono ammantate di neve. Non senti l'atmosfera di paziente attesa? I semi stanno dormendo sottoterra e, quando alla fine la neve si scioglierà, quei semi germoglieranno>>.
Walker non era sicuro di avere compreso. <<C'È solo pietra a Eldwist, Viridiana. Un'unica corazza vasta e spessa, da costa a costa, da un'estremità all'altra della penisola. Non ci sono semi qui, nulla che parli di foreste, di campi, di alberi, di fiori o di erba. Solo Uhl Belk e i mostri suoi servi E noi.>>
<<Eldwist È una menzogna>> ribatté lei.
<<Menzogna di chi?>> domandò, ma la fanciulla non rispose.
Camminarono per quasi un'ora, sempre sui marciapiedi, sempre attenti al minimo rumore, al minimo movimento. Fatta eccezione per l'incessante tamburellare della pioggia, il silenzio regnava sovrano. Perfino il Maw Grint dormiva o almeno così pareva, l'acqua formava pozzanghere e ruscelli che si scaricavano nei canali di scolo trascinando con sé la polvere depositata dal vento. Gli edifici si susseguivano, muti e indifferenti testimoni del loro passaggio. Nuvole e foschia scendevano ad avvolgerli nelle loro spire di vapori. La nebbia cominciò a inghiottire ogni cosa. Prima le vette dei palazzi più alti, poi sempre più in basso, fino a lambire il selciato. I due compagni percepirono un mutamento nell'atmosfera, una presenza nuova e indefinibile. Spettri uscirono allo scoperto, ombre scure levatesi dal terreno per danzare appena fuori dal loro raggio visivo, mai completamente reali, mai del tutto palesi. Occhi li scrutavano dall'alto degli edifici o dalla pietra del selciato. Dita sfioravano la loro pelle, gocce di pioggia, veli di bruma e qualcos'altro ancora. Walker divenne tutt'uno

con le sue sensazioni; un vecchio trucco, mescolarsi con la percezione dell'ambiente, per riuscire a penetrare nell'origine di ciò che era invisibile. Dopo un po' avvertì una presenza, oscura, latente, antica, un'entità di potente energia. La sentiva respirare. Quasi ne intravedeva lo sguardo.
<<Walker>> bisbigliò Viridiana.
Dalla bruma prese forma una figura avvolta e incappucciata da un mantello come il loro, vicinissima e inquietante. Si fermarono e quella fece altrettanto. Si confrontarono, muti e immobili. Poi la nebbia scivolò via quel tanto da permettere alla luce di filtrare più chiara e una voce chiese con tono esitante: <<Viridiana?>>.
Walker avanzò nuovamente. Era Morgan Leah.
Si strinsero la mano con calore e Viridiana abbracciò forte la figura inzuppata e scarmigliata del Cavaliere, baciandolo con trasporto. Walker osservò la scena senza parlare, coscien-te dell'attrazione tra i due, sorpreso che Viridiana si concedesse quella debolezza. Notò che la fanciulla chiudeva gli occhi mentre Morgan la teneva stretta e credette di capire. Lei si permetteva quelle sensazioni perché le erano nuove e ancora sconosciute. La vita per lei era cominciata nell'attimo della creazione e, anche se suo padre le aveva conferito sentimenti umani, Viridiana fino a quel momento non li aveva mai provati. Sentì una fitta di tristezza per lei: stava saggiando la vita con tutte le sue energie.
<<Walker.>> Morgan gli si avvicinò, un braccio ancora attorno alle spalle di lei. <<Vi ho cercato ovunque. Ero ossessionato dal pensiero che vi fosse successo qualcosa.>>
Raccontò quanto era capitato a lui e a Horner Dees, come fossero caduti nella trappola e scivolati nel canale di scolo e come si fossero trovati faccia a faccia con l'orrenda presenza del Maw Grint, addormentato proprio sotto di loro. Gli occhi brillarono di fierezza quando si sforzò di descrivere in che modo era riuscito, inconsapevolmente, a liberare la magia della Spada di Leah che credeva perduta per sempre.
Con l'aiuto di quella erano riusciti a salvarsi. Avevano trovato rifugio per la notte nelle vicinanze, poi, all'alba, si erano diretti al luogo dove si erano separati dal resto della compagnia. Ma l'edificio era vuoto né vi era alcun segno di ritorno degli altri. Preoccupato per Viridiana - per tutti loro, si affrettò ad aggiungere - aveva lasciato Dees a guardia del rifugio, nell'eventualità che si presentasse qualcuno di loro.
<<Horner Dees voleva accompagnarmi ma non gliel'ho permesso. La verità È che non si muoverebbe più di là, se solo potesse - almeno fino al momento di lasciare questa maledetta città.>> Il Cavaliere fece un ampio sorriso. <<Ne ha abbastanza di Eldwist e delle sue trappole; ciò che più desidera È di tornare alla birreria di Rampling Steep!>> Fece una pausa, poi, gettando uno sguardo indagatore oltre le loro spalle, domandò: <<Dov'È Carismano?>>

Ora toccava a loro raccontare e Viridiana cominciò, la voce ferma e stranamente rassicurante mentre riferiva le vicende concluse con la morte del cantastorie. anche così, quando la fanciulla ebbe finito il racconto, il volto di Morgan Leah era contratto per la rabbia e la disperazione.
<<Non ha mai capito niente, non È vero?>> disse, la voce rotta dall'emozione. <<Non ha mai capito un accidenti! Pensava che le sue canzoni fossero un rimedio universale. Maledizione!>>
Per qualche istante guardò nel vuoto, mascherando l'espressione del viso, le mani sui fianchi in un gesto di sfida, come se la caparbietà potesse in qualche modo mutare le cose.
Infine si scosse: <<E adesso, dove andiamo?>>.
Walker gettò un'occhiata a Viridiana. <<Pensiamo che Uhl Belk si nasconda nella cupola>> rispose per lui la fanciulla.
<<Stavamo cercando un modo per entrarvi, quando sono apparsi gli Urda. Ci stiamo tornando per continuare l'esplorazione.>>
Morgan si voltò nuovamente verso di loro, il viso ricomposto.
<<Allora vengo con voi. Horner starà meglio là dove già si trova. Ha bisogno di riposo. Potremo riunirci a lui al calare della notte.>> Li guardò con aria quasi di sfida. <<In ogni caso, così È come dovrebbe essere. Solamente noi tre.>>
<<Vieni, se lo desideri, Morgan>> lo tranquillizzò la fanciulla e Walker assentì silenzioso.
Ripresero il cammino, tre figure infradiciate, quasi sperdute nei vapori e nelle ombre della strada. Walker apriva la fila, un fantasma pallido e sparuto contro la luce grigiastra. Guidava lui, ora, perché Viridiana rimaneva indietro, accanto a Morgan.
Le spalle piegate contro le raffiche di un vento levatosi all'improvviso, sentendosi invadere da un'intima sensazione di vuoto che minacciava di soverchiarlo. Frugò in quel vuoto cercando di appropriarsi di una parte della propria magia, una forza su cui poter contare. Ma questa lo schivava, come un serpente in fuga. Scrutò avanti nella sottile cortina di pioggia e contemplò il susseguirsi monotono di ombre e luci. Lo spettro del suo destino lo derideva malignamente, ora nel fioco luccichio di una pozzanghera, ora in una voluta di nebbia sotto un androne, ora in un'ombra scura sulla pietra dove l'umidità rifletteva la luce come uno specchio. In ciascuna di quelle visioni compariva il volto di Allanon.
La strada terminò e la scura massa della cupola si levò davanti a loro come il carapace di un gigantesco crostaceo. I tre scesero dal marciapiede e attraversarono la spianata che li separava dalla costruzione. Walker fissava la cupola senza parlare, consapevole che gli altri due stavano aspettando le sue mosse, consapevole altresì che anche qualcuno o qualcos'altro era in attesa. La presenza che aveva già percepito altre volte era sempre là ma ancora più forte, più vicina e reale. E lo stava spiando. In silenzio. Walker non si mosse. Sentiva su di sé mille occhi, in qualsiasi direzione fosse fuggito non sarebbe scampato al loro sguardo. La pietra della città era una culla che lo avvolgeva e anche una mano che poteva serrarsi schiacciandolo.

La presenza voleva che lui se ne rendesse conto. Voleva che sapesse quanto era insignificante lui e inutile la sua ricerca, quanto la sua vita era senza scopo. La presenza gravava su di lui e lo opprimeva come la nebbia e la pioggia. Va' a casa, sentì bisbigliare. Fuggi, finché sei in tempo.

Non fuggì, non fece nemmeno un passo indietro. Troppe volte aveva affrontato minacce e pericoli nel corso della vita, troppo spesso aveva fronteggiato le ostili e ignote cose del mondo per non sapere quando veniva messo alla prova. La forza impalpabile che lo respingeva non era così pressante; era anzi flebile, insinuante, come se celasse uno scopo recondito contrario a quello dichiarato. Non devi andartene veramente, pareva sottintendere, ricordati solo che sei stato avvertito.

Walker Boh avanzò verso il punto dove la parete era più ampia, tra due strisce di pietra. Un alito mortale lo sfiorò, sotto forma di goccioline di pioggia portate dal vento. Strano, gli pareva di sentire la presenza di Cogline al suo fianco, il fantasma del vecchio levatosi dalle ceneri di Pietra del Focolare per assistere il suo discepolo alle prese con l'arte in cui l'aveva edotto, forse per giudicare la sua prestazione. Non ti libererai mai della magia, gli sussurrava Cogline, invisibile ma non meno presente. Per un momento fissò la parete butterata e corrosa, percorsa dalle serpentine d'acqua piovana, rivoli argentei che brillavano come le ciocche di Viridiana. Scrutò nell'intimo di se stesso alla ricerca della magia che viveva in lui e questa volta la afferrò con fermezza. Se ne avvolse come in una corazza quasi a voler eguagliare quella di dura pietra che gli stava di fronte, poi allungò il suo unico braccio e premette le dita sulla parete.

Sentì la magia gonfiarsi in lui, fluendogli nelle vene come fuoco liquido, irradiandosi dal petto fino ai polpastrelli, fino a...

Ci fu un fremito, e la pietra davanti a lui si ritrasse come se fosse carne umana che È stata bruciata. Ci fu un gemito di pietra che strofina sulla pietra e un flebile grido come di creatura viva schiacciata da questa. Viridiana si accovacciò come un uccellino spaventato, la chioma d'argento gettata all'indietro, gli occhi luminosi e vivi. Morgan Leah estrasse la spada dal fodero con un unico, rapido movimento.

La parete si aprì - non come si spalancherebbe una porta, ma piuttosto come un drappo scostato. Si aprì dalla sommità alle fondamenta, simile a un'enorme bocca affamata. Quando l'apertura raggiunse un'ampiezza di circa sei metri, tutto tornò immobile, gli orli di pietra lisci e scolpiti che formavano un ingresso che pareva essere sempre stato lì, in perfetta armonia con la struttura circostante.

Un'entrata, pensò Walker Boh. Proprio ciò che stavano cercando.

Viridiana e Morgan gli si affiancarono, in attesa di una sua mossa. Walker non li guardò. Teneva gli occhi fissi sull'apertura spalancata davanti a lui, sul buio impenetrabile di quella

grande bocca nera. Scrutava e ascoltava, ma non appariva nulla.
Eppure Walker sapeva cosa lo aspettava al di là.
La voce di Carismano cantò dolce nella sua mente. Vieni, vieni, disse il ragno alla mosca.
Affiancato dai due compagni, Walker obbedì.

25

Immediatamente vennero inghiottiti dalle ombre. Già a pochi metri dall'ingresso, quinte di oscurità si chiudevano una dopo l'altra dietro di loro, impedendo completamente la visibilità di ciò che stava oltre. Rallentarono, aspettando che gli occhi si abituassero al buio, ascoltando l'eco dei loro passi perdersi nel vasto silenzio. Poi ci fu solo il rumore del loro respiro. Dietro, la luce grigia del giorno era l'ultimo fragile filo che li legava al mondo esterno, e dopo un istante si spezzò. Ancora una volta, la pietra strofinò contro la pietra e l'apertura da cui erano entrati scomparve. Nessuno dei tre fece il minimo gesto per opporsi a quel fenomeno soprannaturale; in realtà se lo erano aspettato. Rimasero fermi nel silenzio sepolcrale, ognuno confortato dalla presenza degli altri, ognuno proteso all'ascolto del minimo suono che rivelasse una presenza estranea, ognuno sperando in una minima fonte di luce. Il senso di vuoto era totale. L'interno della cupola appariva come una tomba gigantesca che da secoli nessuno aveva più violato. L'aria puzzava di muffa e di stantio, ed era priva di qualunque sentore riconoscibile; e faceva freddo, un gelo che mordeva le ossa, penetrando da bocca e narici e giungendo fino allo stomaco dove pesava come un blocco di ghiaccio. Furono colti da brividi incontrollabili. Anche nell'oscurità assoluta, a Walker pareva di vedere il proprio fiato condensarsi in bianchi vapori.
I secondi si susseguivano lenti e inesorabili, come battiti del cuore. I tre attesero, pazienti. Qualcosa sarebbe accaduto. Qualcuno sarebbe apparso. A meno che non fossero stati attirati nella cupola per esservi uccisi; il pensiero si fece strada nella mente svuotata di Walker, per essere subito scartato. In realtà, non reputava più, come in principio, che ci fosse una qualche forza tesa a eliminarli. I rapporti finora intercorsi tra loro ed Eldwist gli suggerivano piuttosto come la città reagisse automaticamente per eliminare gli intrusi ma in modo impersonale e senza accanimento. Eldwist non aveva fretta, si affidava piuttosto alla legge delle probabilità: prima o poi gli intrusi avrebbero commesso un errore, sarebbero diventati incauti e le trappole o Rastrello avrebbero avuto la meglio. Walker era pronto a scommettere che Viridiana avesse avuto ragione, che cioÈ fino a pochissimo tempo prima il Re della Pietra non si era reso conto della loro presenza - o comunque non se n'era curato. Ma poi Walker si era servito della magia contro il

guscio della sua dimora e il Re si era mosso. Nemmeno l'uso della magia contro Rastrello lo aveva turbato minimamente. Ma ora, pensava Walker, era incuriosito - ecco la ragione per cui erano stati ammessi all'interno...
All'improvviso Walker fu colto da un'intuizione. Non sarebbe successo nulla se si fossero limitati a restare immobili nel buio, nemmeno se fossero rimasti così per tutto il giorno e per il successivo. Il Re della Pietra li aveva attratti all'interno per una ragione precisa. Voleva vedere cosa avrebbero fatto. O, forse, cosa sarebbero stati in grado di fare.
Allungò il braccio sano per attirare a sé Morgan e Viridiana e, quando le tre teste furono vicinissime, bisbigliò, rivolto alla fanciulla: <<Qualunque cosa succeda, Viridiana, rammenta la tua promessa di non fare nulla che possa rivelare i tuoi poteri>>.
Poi li lasciò andare, fece un passo avanti, sollevò la mano, fece schioccare le dita... e creò un'argentea fiamma isolata e luminosa.
Si guardarono intorno. Erano in un corridoio che proseguiva per un breve tratto e terminava in un passaggio. Tenendo la fiamma davanti a sé, Walker li guidò avanti. Quando raggiunsero l'estremità del corridoio, estinse la fiamma, raccolse ancora una volta le forze magiche che erano in lui e disseminò l'oscurità di mille fuochi d'argento.
Walker fece un profondo respiro. La pioggia di scintille volò nell'ignoto, perforando l'oscurità, ricacciando indietro le ombre a mano a mano che avanzava e allargandosi sempre più fino a illuminare tutto lo spazio. Erano all'ingresso di un vasto salone, una sorta di arena circondata da file su file di sedili che si perdevano in alto nella semioscurità. Il soffitto della cupola si levava altissimo, le campate di pietra scendevano a raggiera dalla sommità alle fondamenta. Scalinate correvano verso l'alto unendo le file di sedili e l'arena era circondata da ringhiere. Tutto quanto là dentro era di pietra, vecchia e corrosa dal tempo, dura e inanimata nella tenebra avvolgente.
Una serie di corridoi bui come quello che avevano appena percorso si dipartivano dalle piattaforme, neri buchi che conducevano nell'ignoto.
Proprio al centro dell'arena si ergeva una mastodontica statua di pietra, dalle forme abbozzate e appena riconoscibili, di un uomo chino in meditazione.
Walker lasciò che le fiamme si stabilizzassero espandendo la loro luce bianca. La cupola era vasta e vuota e silenziosa, fatta eccezione per i loro passi, apparentemente priva di qualsiasi forma di vita. Con la coda dell'occhio vide Morgan avanzare e subito si sporse a trattenerlo. Viridiana si accostò e appoggiò il braccio su quello del Cavaliere, in un gesto di protezione.
Gli occhi di Walker scandagliarono l'arena, le nere aperture dei corridoi, le gradinate, le campate, la volta e di nuovo l'arena. Non un movimento. Ma c'era qualcosa. Lo sentiva, ora più forte che mai. Era la stessa presenza che aveva percepito all'esterno dell'edificio.

Lentamente, cautamente, cominciò ad avanzare. Per il momento aveva il controllo della situazione e la condiscendenza di Viridiana era un riconoscimento alla sua superiorità. La fanciulla non avrebbe usato la magia, si sarebbe affidata totalmente a quella di lui. Walker sentì inaspettatamente crescere la sua sicurezza proprio per il fatto che lei gli si era affidata. Non era più tempo di andare alla deriva, di abbandonarsi a dubbi e incertezze. Una fiera determinazione gli ardeva nel petto. Meglio così, meglio avere il controllo, accettare le proprie responsabilità riguardo a ciò che riservava il futuro. Era sempre stato così. In quell'attimo Walker comprese per la prima volta nella sua vita che lo sarebbe stato per sempre.
La statua incombeva davanti a loro, un enorme monolito che pareva sfidare la luce evocata da Walker per scacciare le tenebre. La figura del pensatore era rivolta in un'altra direzione, forma contorta e ingobbita, in parte seduta e in parte inginocchiata, un braccio ripiegato sull'addome, l'altro con il pugno serrato a sorreggere il mento. Poteva essere un mantello quello che gli ricadeva sulle spalle oppure i capelli; era impossibile capirlo. Sulla base della statua non c'era nessuna iscrizione; in effetti era un ben strano piedistallo che dava piuttosto l'impressione di unire le gambe della figura con il pavimento della cupola, come se in un tempo lontano la roccia si fosse fusa.
Si avvicinarono alla statua e le girarono attorno. Lentamente, il volto apparve alla vista. Era la faccia di un mostro, devastata e butterata, un insieme di protuberanze e bubboni appena abbozzati, come se lo scultore avesse abbandonato l'opera prima di terminarla. Occhi di pietra fissavano ciechi sotto una fronte accigliata. Un'espressione di orrore permeava i lineamenti contratti; i demoni che ossessionavano quella figura erano per sempre imprigionati in essa. Walker distolse lo sguardo, turbato, per scrutare nuovamente tra le ombre della cupola.
Gli rispose solo il silenzio.
Improvvisamente Viridiana si irrigidì come un daino che annusa il pericolo. <<Walker>> sussurrò in un bisbiglio quasi impercettibile.
Stava fissando la statua e Walker piroettò come un gatto per seguirne lo sguardo.
Gli occhi della statua si erano mossi e ora lo stavano scrutando.
Udì la spada di Morgan liberarsi dal fodero con un suono aspro di metallo.
La testa deforme cominciò a muoversi, lo stridore acuto della pietra che si spostava, non spezzandosi né crepandosi ma semplicemente modellandosi diversamente, quasi fosse liquida e solida al tempo stesso. Lo stridore echeggiò nel vasto guscio vuoto della cupola come quando un lastrone di roccia si stacca dalla montagna. Si mossero le braccia, poi le spalle. Il torso si girò in un lamento graffiante che fece venire la pelle d'oca a Walker.
Quindi parlò, muovendo le labbra, pietra che strofina sulla pietra.
Chi sei?

Walker non rispose, ammutolito da ciò che stava vedendo. Rimase immobile, sbigottito. La statua era viva, oggetto di pietra, incubo nato dalle mani di un folle, priva di sangue e di carne, eppure, in qualche assurda maniera, viva.
Nell'attimo che seguì comprese che cosa stava guardando e tuttavia non riuscì a pronunciare il nome della creatura. Fu Viridiana a parlare in sua vece.
<<Uhl Belk>> mormorò la fanciulla.
Chi sei?
Viridiana fece un passo avanti, minuscola ed esigua nel-l'ombra proiettata dal Re della Pietra, la chioma argentea gettata all'indietro.
<<Il mio nome È Viridiana>> rispose, la voce sorprendentemente ferma e decisa che risuonava nell'aria immobile. <<Questi sono i miei compagni, Walker Boh e Morgan Leah. Siamo venuti a Eldwist per chiederti di restituire la Pietra Nera.>>
La testa si chinò leggermente con stridore di roccia.
La Pietra Nera appartiene a me.
<<No, Uhl Belk. Appartiene ai Druidi. E tu l'hai rubata. L'hai portata via dalla Cripta dei Re e nascosta qui a Eldwist. Ora devi restituirla.>>
Ci fu una pausa lunghissima, poi il Re della Pietra parlò nuovamente.
Chi sei?
<<Non sono nessuno.>>
Hai la magia per opporti a me?
<<No.>>
E i tuoi compagni, hanno la magia?
<<Solo un poco. Morgan Leah un tempo aveva l'uso di una spada, donatagli dai Druidi, che possedeva la magia del Perno dell'Ade. Ma ora È spezzata, la lama frantumata, la magia svanita. Walker Boh un tempo aveva il potere magico ereditato dai suoi antenati, gli Elfi della casa di Shannara. Ma ne ha perduto l'uso quasi completamente quando il suo braccio e il suo spirito sono stati irrimediabilmente mutilati. E non l'ha ancora ricuperato. No, non hanno poteri magici che possano danneggiarti.>>
Walker era così esterrefatto che quasi non credeva alle proprie orecchie. In pochi secondi, Viridiana li aveva perduti.
Non solo aveva rivelato la loro missione ma aveva anche precisato che mancavano dei mezzi più elementari per portarla a termine. Aveva ammesso che erano praticamente impotenti contro quell'entità formidabile, che non erano assolutamente in grado di ottenere ciò che chiedevano. Aveva eliminato in un colpo solo anche la più remota possibilità di trarlo in inganno.
A cosa mirava?
Uhl Belk stava evidentemente riflettendo sulle stesse considerazioni.
Devo forse cedere la Pietra Nera semplicemente perché me lo domandi, consegnarla a tre esseri mortali, una fanciulla senza magia, un monco e uno spadaccino con un'arma spezzata?
<<E' necessario, Uhl Belk.>>

Sono io a decidere cosa È necessario nel Regno di Eldwist;
sono la Legge e il Potere che la sostiene; non c'È regola se non
la mia regola e quindi nessuna necessità se non le mie necessità;
non osare dire queste cose a me; nessuno di voi; siete insignificanti
come la polvere che mi sfiora la pelle e viene lavata
via dal mare.
E, dopo una pausa:
La Pietra Nera È mia.
Questa volta Viridiana non rispose e si limitò a fissare i suoi
occhi in quelli del Re della Pietra. Il massiccio corpo di Uhl
Belk si mosse nuovamente, come imprigionato nelle sabbie
mobili, in uno stridore agghiacciante di roccia, una ruota del
tempo con sembianze umane.
Tu.
Indicò Walker, puntando un dito.
L'Asphinx ha reclamato una parte di te; sento il suo fetore
sul tuo corpo; eppure sei inspiegabilmente vivo; sei un
Druido?
<<No>> rispose Viridiana, pronta. <<E' un messaggero dei
Druidi, mandato da loro per ricuperare la Pietra Nera. La sua
magia da Elfo gli ha permesso di salvarsi dal veleno dell'Asphinx.
I suoi diritti sulla Pietra Nera sono legittimi, a lui riconosciuti
dagli stessi Druidi.>>
I Druidi sono tutti defunti.
Viridiana non disse nulla, fronteggiandolo senza paura, piccolissima
davanti a quella massa enorme. Un movimento improvviso
di una di quelle braccia gigantesche e sarebbe finita
stritolata. Non sembrava curarsene. Walker gettò un rapido
sguardo a Morgan ma gli occhi del Cavaliere erano fissi sul
volto di Uhl Belk, affascinati dalla sua bruttezza, ipnotizzati
dal potere che emanava. Si domandò cosa avrebbe dovuto fare.
Si scoprì improvvisamente a chiedersi perché mai si trovasse
là.
Poi il Re della Pietra parlò di nuovo, un rauco rimbombo
nel silenzio.
Io vivo da sempre e vivrò per molto tempo ancora dopo che
sarete diventati polvere; sono stato creato dal Verbo e sono
sopravvissuto a tutte le creature cui È stata donata la vita assieme
a me, tranne una, e anche questa sarà presto scomparsa;
non mi curo del mondo a eccezione della parte sulla quale
mi È stato concesso il dominio, eterna pietra. E' la pietra che
ha il sopravvento su tutte le cose, fissa e immutabile e per
questo vicina alla perfezione quanto la vita. Io sono il pietrificatore
del mondo, l'architetto di ciò che deve avvenire. Io uso
tutti i mezzi necessari per raggiungere il mio scopo. Per questo
ho preso la Pietra Nera e la possiedo.
La cupola risuonava delle sue parole e l'eco si disperdeva in
lontananza, inghiottita dal silenzio. A mano a mano che la luce
di Walker perdeva d'intensità, che la magia si indeboliva, le
ombre si facevano sempre più lunghe. Walker si sentì invadere
da un senso di inutilità. La spada di Morgan pendeva inerte

dal suo braccio abbassato; quale fine poteva mai esserci nel-
l'impiegare una spada di metallo contro una creatura così antica
e immutabile? Solo Viridiana pareva aver conservato la
speranza.
Confrontati a me, i Druidi erano meno di niente; le loro
precauzioni nel nascondere e proteggere la loro magia furono
inutili; mi lasciai dietro l'Asphinx a testimonianza del mio di-
sprezzo per ciò che avevano cercato di compiere; credevano
nelle leggi della natura e dell'evoluzione, professavano scioccamente
la fede nel mutamento; morirono senza lasciare traccia
nel mondo; la pietra È l'unico elemento della terra che abbia
doti di stabilità e durata e io vivrò in questo elemento;
per sempre.
<<Immutabile>> mormorò Viridiana.
Sì.
<<Eterna.>>
Sì.
<<E la fiducia che era stata riposta in te, Uhl Belk? Hai disdegnato
di essere ciò per cui fosti creato - forza equilibrante
a conservazione del mondo quale era stato inteso agli inizi
del tempo.>> La voce della fanciulla era bassa e incalzante,
una ragnatela intessuta di immagini che prendevano forma e
si dissolvevano nell'aria immota. <<Conosco la tua storia. Ti
fu data la vita per preservare la vita; questo era l'incarico che
ti conferì il Verbo. La pietra non conserva nulla della vita.
Non ti fu dato di trasformare e tuttavia ti sei arrogato il diritto
di sovvertire ogni cosa, di alterare per l'eternità l'essenza
stessa della vita sulla terra, di mutare le cose animate in
pietra inanimata, e tutto ciò per espandere il tuo potere. Ora
guarda cosa ne È di te stesso.>>
Raccolse le forze per sostenere l'ira che andava addensandosi
sulla fronte del Re della Pietra. <<Restituisci la Pietra Nera,
Uhl Belk. Lascia che ti aiutiamo a tornare libero.>>
Il gigante di pietra si mosse sul suo letto di roccia, in uno
stridere di macina. Poi Uhl Belk rispose e la sua voce proruppe
in toni spaventosi.
Tu sei più di quello che dici; non m'inganni; e tuttavia non
ha importanza; non mi curo di chi tu sia o di cosa tu voglia;
ti ho ammesso alla mia presenza per poterti scrutare l'anima;
la magia che mi ha sfiorato mi ha incuriosito; ma non ho bisogno
di voi né di alcun essere vivente; io sono perfetto; io
sono la terra su cui camminate e voi siete minuscoli insetti
che vivono su di essa; se doveste infastidirmi vi eliminerei in
un istante; se sopravviverete oggi non È detto che ci riuscirete
domani.
La fronte aggrottata, il volto una maschera di rughe profonde,
Uhl Belk proseguì.
Cosa sono se non l'essenza stessa delle vostre vite; guardatevi
attorno e non vedrete che la mia presenza; sono tutto ciò
che vedete, tutto ciò che toccate a Eldwist; ed È opera esclusivamente
mia; io mi sono trasformato in un tutto unico con la

mia creazione; sono libero da ogni altra cosa e lo sarò per sempre.
Improvvisamente, Walker comprese. Uhl Belk non era un essere vivente nel senso letterale della parola. Era uno spirito, come il Re del Fiume Argento. Era più della statua ora china su di loro, era tutto ciò che li circondava. Egli era il Regno di Eldwist. La pietra era la sua pelle, aveva detto loro, parte del suo stesso essere. Il Re della Pietra aveva trovato un modo di infondere se stesso in tutto ciò che creava, assicurando la propria eternità in maniera assolutamente infallibile.
Ma ciò implicava che egli era anche prigioniero della sua potenza. Ecco perché non era andato loro incontro né aveva dato loro la caccia e nemmeno era direttamente intervenuto nei loro movimenti. Ecco perché le gambe della statua erano affondate nella pietra. La mobilità era oltre la sua portata, un attributo inteso per esseri inferiori. Uhl Belk si era evoluto in qualcosa di superiore, si era trasformato nella sua stessa creazione. E questa lo teneva prigioniero.
<<Ma tu non sei libero. O sbaglio?>> insinuò Viridiana audace, come se avesse letto nella mente di Walker. <<Se lo fossi, ci consegneresti la Pietra Nera perché non ne avresti realmente bisogno.>> Il tono era duro e pressante. <<Ma non puoi farlo, vero, Uhl Belk? Hai bisogno della Pietra Nera per sopravvivere. Senza di essa, il Maw Grint ti avrebbe.>>
No.
<<Senza di essa, il Maw Grint ti annienterebbe.>>
No.
<<Senza di essa...>>
No.
Un pugno di pietra calò improvviso, mancando la fanciulla per un soffio, abbattendosi al suolo con uno schianto che mandò in pezzi la roccia; mille lunghissime crepe si irradiarono in tutte le direzioni. Il Re della Pietra fu scosso da un brivido, come di dolore.
<<Il Maw Grint È tuo figlio, Uhl Belk>> proseguì Viridiana, dritta come un fuso davanti a lui, quasi fosse lei ad avere la forza e il potere e non il Re che fronteggiava. <<Ma il tuo unico figlio non ti obbedisce.>>
Non sai nulla; il Maw Grint È un prolungamento di me stesso, come lo È ogni cosa a Eldwist; non ha vita se non quella che mi degno di concedergli; serve me e nessun altro, trasformando le terre circostanti e tutto ciò che vi abita in pietra, mio elemento e mia fonte di immutabilità.
Gli occhi della fanciulla erano luminosi e penetranti. <<E la Pietra Nera?>>
La voce del Re della Pietra celava uno strano miscuglio di emozioni indecifrabili.
La Pietra Nera permette...
Le labbra contorte si serrarono e il Re della Pietra si piegò su se stesso, membra e tronco raggomitolati come a diventare un unico ammasso di roccia.

<<Permette?>>
I vitrei, vuoti occhi si sollevarono.
Osserva.
La parola risuonò come uno strappo dalle profondità dell'anima di Uhl Belk. Una volta di più la pietra stridette contro la pietra e la parete alle spalle dei tre compagni si aprì. La grigia luce crepuscolare si riversò opaca all'interno come a sfuggire la pioggia battente che continuava a cadere là fuori. Nubi e foschia scorrevano incessanti, insinuandosi tra gli edifici e avviluppandoli di vapori come mantelli di sentinelle messe a guardia del nulla. Un gemito agghiacciante uscì dalla bocca del Re della Pietra squarciando il silenzio della città con una vibrazione metallica. Subito si interruppe, ma la sua eco risuonò a lungo nell'aria.
Osserva.
Udirono il Maw Grint prima di vederlo. Un boato profondo dalle viscere di Eldwist che cresceva d'intensità con l'approssimarsi del mostro. Un rombo attutito, poi frastornante, che scosse la cupola dalle fondamenta e fece cadere in ginocchio i tre amici. Il Maw Grint apparve in un'esplosione di frammenti di roccia, squarciando la pietra - la pelle di Uhl Belk - appena oltre la parete della cupola, di fronte all'apertura sulla quale erano fissi, ipnotizzati, i loro occhi increduli. Videro il Re della Pietra sussultare di dolore. Il Maw Grint si levò, immane, un leviatano di dimensioni inverosimili, tanto che gli stessi edifici ne apparvero rimpiccioliti. Dondolava come un serpente, un disgustoso incrocio tra un verme e una serpe, nero come la pece, trasudante un liquido nauseabondo dal corpo incrostato di roccia, privo di occhi, di testa, le fauci un buco orrendo che succhiava la pioggia, l'aria stessa. Fece la sua apparizione in modo improvviso e per questo ancora più terrificante, oscurando l'apertura nella cupola come un'ondata di tenebra.
Walker Boh sentì il sangue gelarsi nelle vene. Il Maw Grint non era reale; era impossibile persino immaginare un'entità simile. Per la prima volta nella sua vita desiderò fuggire. Vide Morgan Leah indietreggiare barcollando e cadere sulle ginocchia. Vide Viridiana immobilizzarsi come una statua di sale.
Sentì che gli stavano mancando le forze e riuscì a mala pena a tenersi in piedi. Il Maw Grint si contorse contro il cielo, massa informe di melma nera cui nulla e nessuno poteva opporsi.
Tuttavia il Re della Pietra non vacillò. Levò una mano possente e contorta, la stessa che gli aveva sorretto il mento, quando lo avevano scambiato per una semplice statua, e cominciò lentamente ad allargare le dita. Ne proruppe una luce soprannaturale, mai vista prima di allora da nessuno dei tre. Si sparse in tutte le direzioni eppure non illuminava come fa un raggio di luce, bensì trasformava in tenebra tutto ciò che sfiorava.
Questa non È luce, si disse Walker Boh mentre lottava contro un'ondata di sensazioni che minacciavano di sopraffarlo.

Questa È assenza di luce!
Poi le dita del Re si aprirono del tutto e mostrarono il contenuto del palmo. Una gemma perfetta dal cuore nero e impenetrabile come la notte. La pietra preziosa mandava bagliori riflettendo i deboli raggi grigiastri che piovevano dall'esterno, non permettendo nemmeno alla più piccola particella di luce di penetrarla. Appariva minuscola nell'enorme mano di Uhl Belk, ma l'oscurità che generava si spandeva fino agli angoli estremi della cupola, nei recessi più profondi, cercando e scovando ogni rimasuglio della luce creata da Walker. In pochi istanti l'unica fonte luminosa era quella proveniente dallo squarcio nel rivestimento di pietra della cupola.
Walker Boh sentì la propria magia agitarsi in lui.
Avevano trovato la Pietra Nera.
Uhl Belk emise un urlo di tuono, più forte del boato provocato prima dal Maw Grint, del battito della pioggia, dell'ululato del vento, del rombo dell'oceano, poi puntò la Pietra Nera davanti a sé. La tenebra si raccolse e si addensò in un unico fascio proiettato a colpire il Maw Grint. Il mostro non reagì; restò sul posto, trafitto. Fu scosso da un brivido che era insieme di dolore e di piacere, percorso da sensazioni inimmaginabili dalle menti umane di coloro che si trovavano là, curvi e attoniti. Si divincolò e altrettanto fece la tenebra, in risposta. Il nero continuava a fluire, espandendosi, ritirandosi, finché il Re della Pietra ne fu anch'egli avviluppato. Lo udirono gemere, singhiozzare, di nuovo in un miscuglio di emozioni indecifrabili. La magia della Pietra unì padre e figlio, trattenendoli con una impalpabile catena resistente quanto una di acciaio temprato.
Cosa sta accadendo? si domandava Walker. Cosa sta facendo quella magia su di loro?
Poi la non-luce scomparve, linea d'ombra che si dissolse come inchiostro nell'acqua, mentre l'aria diventava sempre più luminosa e la luce del giorno tornava a regnare. L'invisibile legame tra il Re della Pietra e il Maw Grint era svanito. Il Maw Grint scomparve alla vista, sprofondando viscido dentro la terra. La voragine si richiuse sopra di lui, la pietra si riformò liscia e uniforme, creando l'illusione che nulla era successo. La pioggia lavò via ogni traccia lasciata dal mostro, diluendo il sottile strato verdastro di veleno emesso da quel cor-
po immenso.
Le dita di Uhl Belk si richiusero sulla Pietra Nera. Ora gli occhi avevano palpebre e il volto si era trasformato in un modo che Walker non avrebbe saputo descrivere, come se fosse stato modellato nuovamente. Tuttavia era più spaventoso che mai, i tratti più scavati, meno umani, più affini alla roccia che lo racchiudeva. Ritrasse la mano serrata attorno alla Pietra Magica e se la strinse al petto. La sua voce rimbombò ancora una volta.
Capisci.
Nessuno di loro aveva capito, nemmeno Viridiana. Lo

sconcerto nei suoi occhi scuri era evidente. Rimasero muti di fronte al Re, sentendosi minuscoli e precari.
<<Cosa ti È accaduto, Uhl Belk?>> chiese infine la fanciulla.
La pioggia batteva insistente e il vento penetrava a folate nell'apertura della cupola.
Vattene.
La grossa testa butterata cominciò a voltarsi, con un suono di macina.
<<Devi consegnarci la Pietra Nera!>> gridò Viridiana.
La Pietra Nera È mia.
<<Gli Ombrati te la prenderanno, come tu hai fatto ai Druidi!>>
Il tono di Uhl Belk era stanco, indifferente.
Gli Ombrati sono come bambini; tutti voi siete come bambini; non mi preoccupate, nulla di ciò che potreste fare può avere la minima influenza su di me, tanto meno danneggiarmi; guardatemi, sono vecchio quanto il mondo e vivrò quanto esso; voi sarete scomparsi in un battito di ciglia; andatevene dalla mia città; se resterete, se oserete tornare da me, se verrò disturbato da voi in qualche modo, ordinerò a Rastrello di fare di voi ciò che vuole e verrete spazzati via in un attimo.
Il pavimento si aprì davanti a loro con una scossa che li spedì rotolando verso l'apertura nella parete. Il Re della Pietra li aveva scacciati come avrebbe fatto un toro per liberarsi da mosche fastidiose. Walker si rialzò, aiutò Viridiana a rimettersi in piedi e fece un cenno a Morgan. Non c'era più ragione di restare. Non avrebbero ottenuto la Pietra Nera, quel giorno... forse mai. Uhl Belk era un'entità che si era trasformata oltre ogni immaginazione. E aveva ragione: cosa avrebbero mai potuto fare per danneggiarlo?
Eppure Viridiana non appariva convinta. <<Sei tu che sarai spazzato via!>> gli gridò mentre attraversavano l'apertura uscendo sulla strada. Stava tremando. <<Devi ascoltarmi, Uhl Belk!>>
Il volto tormentato era nuovamente immerso nell'ombra, le enormi spalle chine nella primitiva posizione di pensatore.
Non ci fu risposta.
Sotto la pioggia battente, osservarono la parete che si richiudeva, la pelle di pietra si cicatrizzava senza lasciare alcuna fessura. Un attimo e la cupola era ridiventata liscia e impenetrabile.
Morgan circondò con un braccio le spalle di Viridiana. La fanciulla sembrava non accorgersi di lui, lei stessa come trasformata in pietra. Il Cavaliere accostò il viso al suo e cominciò a bisbigliare.
Walker Boh si allontanò da loro. Quando fu solo, si voltò ancora una volta a guardare la dimora di Uhl Belk. Lo consumava un fuoco interiore e, allo stesso tempo, si sentiva come distaccato. Era e non era là. Capì che non conosceva più se stesso. Era diventato un enigma che non riusciva a risolvere.
Il corso dei suoi pensieri si tese come una corda. Il Re della Pietra era un nemico che nessuno di loro avrebbe potuto sconfiggere.

Non era semplicemente il signore di una città; era la città stessa. Uhl Belk era divenuto Eldwist. Egli era un intero mondo e nessuno poteva mutare un intero mondo. Non Allanon, non Cogline e nemmeno tutti i Druidi messi assieme.
La pioggia gli rigava il volto. Nessuno poteva farcela.
Tuttavia sapeva già che avrebbe tentato.

26

Pe Ell aveva già cambiato idea due volte prima di decidersi. Ora, messe da parte le incertezze, si mosse felino nell'ombra della strada e scivolò nel portone dell'edificio-rifugio dei suoi compagni. La pioggia gli gocciolava dal mantello in una sequenza di macchioline lucide sui gradini della scala interna, lasciando una traccia costante e sinuosa. Giunto sul pianerottolo fece una pausa, l'orecchio teso al minimo rumore, poi avanzò nuovamente. Gli altri erano forse usciti in perlustrazione. Che ci fossero oppure no non faceva differenza. Presto o tardi sarebbero rientrati e lui poteva aspettare.
Percorse il corridoio senza curarsi di nascondere il suo arrivo ed entrò nella stanza che era il loro nascondiglio. A un primo sguardo apparve disabitata, ma l'istinto gli disse che qualcuno lo stava spiando. Pe Ell si immobilizzò dopo pochi passi.
Le ombre screziavano la camera con strani disegni, ammassate alla rinfusa come bimbi sperduti, corsi a ripararsi dalle intemperie. Il battito continuo della pioggia risuonava nel silenzio assoluto. Pe Ell rimase in attesa.
Poi, dall'ombra di una porta, emerse Horner Dees, silenzioso e agile nonostante la corporatura massiccia. Era coperto di graffi e di escoriazioni, gli abiti a brandelli, come se fosse stato attaccato da una bestia feroce. Fissò su Pe Ell lo sguardo torvo, come al solito sospettoso, di vecchio orso che incontra un nemico a lui familiare.
<<Riesci sempre a stupirmi>> disse Pe Ell, eternamente disorientato da quel vecchio cupo e ostile.
Dees si fermò, mantenendosi a debita distanza. <<Credevamo di averti salutato per l'ultima volta>> borbottò.
<<Ma davvero?>> gli sorrise Pe Ell, disarmante, e mosse verso un angolo della stanza dove aveva notato una ciotola improvvisata, colma di frutta avvizzita, messa lì a seccare. Prese UN frutto e lo addentò. Era amaro ma commestibile. <<Dove sono gli altri?>>
<<Fuori, in giro>> rispose Dees, <<che t'importa?>>
Pe Ell distese a terra il mantello bagnato e vi si sedette.
<<Nulla. E a te cosa È successo?>>
<<Sono caduto in un buco. Allora, cosa vuoi?>>
Il furfante continuava a sorridere, mellifluo. <<Una mano.>>
Era difficile dire se Dees fosse sorpreso o no; mantenne comunque un'espressione impassibile pur rimanendo a corto di parole. Si chinò lievemente, come per prepararsi a un attacco,

scrutò Pe Ell in silenzio, poi scosse la testa.
<<Ti conosco, Pe Ell>> mormorò. <<Ti ricordo dai vecchi tempi, quando eri solo agli inizi della carriera. Stavo con la Federazione, allora, come Guida, e ho avuto modo di conoscerti.
Anche per me Rimmer Dall aveva dei progetti, ma decisi di non assecondarli. Ti vidi un paio di volte, andare e venire, e ascoltai quello che si diceva sul tuo conto.>> Fece una breve pausa. <<Volevo solo che lo sapessi.>>
Pe Ell finì di mangiare il frutto e ne sputò il nocciolo. Non sapeva bene come prendere questa inaspettata rivelazione. Pensava che in fondo non contasse più molto e almeno ora aveva una vaga idea sul motivo per cui Dees lo preoccupava tanto.
<<io invece non ti ricordo>> rispose alla fine. <<Non che abbia importanza, del resto.>> Il volto affilato si ritrasse nell'ombra.
<<Solo a scopo informativo, sappi che nemmeno i progetti che Rimmer Dall aveva su di me andarono secondo i suoi piani. Io faccio come mi pare. Ho sempre fatto così.>>
Il volto severo di Dees annuì. <<Sei un assassino.>>
Pe Ell scrollò le spalle. <<A volte. Hai paura?>>
L'altro scosse la testa grigia. <<Non di te.>>
<<Bene. Dunque, se abbiamo esaurito l'argomento, possiamo parlare di quello cui ti accennavo prima. Ho bisogno di una mano. Sei disposto ad aiutarmi?>>
Horner Dees rimase fermo e muto per un momento, poi andò a sedersi. Si sistemò contro una parete e scrutò Pe Ell, apparentemente intento a valutare la proposta. A Pe Ell andava bene così; aveva riflettuto a lungo prima di tornare lì, soppesando i pro e i contro di abbandonare il piano di penetrare da solo nella tana di Rastrello e di cercare un aiuto per verificare se il Re della Pietra si nascondesse nel medesimo luogo. Poiché non aveva nulla da nascondere in quel senso decise che una richiesta diretta era la soluzione migliore.
Dees si scosse dai suoi pensieri. <<Non mi fido di te.>>
Pe Ell rise, senza calore. <<Una volta ho detto al Cavaliere che sarebbe stato uno sciocco se lo avesse fatto. Non ti sto chiedendo di fidarti, ti chiedo di aiutarmi.>>
Dees era incuriosito, nonostante tutto. <<Che genere di aiuto?>>
Nascondendo la soddisfazione, Pe Ell spiegò. <<La notte scorsa ho seguito Rastrello fino alla sua tana. L'ho visto entrare e so dove va a nascondersi. Suppongo che probabilmente Rastrello e il Re della Pietra dividano la medesima dimora. Questa notte, quando Rastrello uscirà per la sua ronda notturna, intendo entrare per dare un'occhiata.>>
Si sporse in avanti come per infondere un po' della sua determinazione in Dees. <<C'È una leva che apre l'ingresso segreto alla tana. Se arrivo a farla scattare dovrei riuscire a penetrare all'interno. Ma c'È un problema: e se la porta si richiude alle mie spalle? come faccio a uscire?>>
Dees si sfregò il mento barbuto, tormentandosi le folte basette.
<<Quindi vuoi che qualcuno ti guardi le spalle.>>

<<Mi sembrerebbe una buona idea. Avevo pensato di andare da solo, affrontare il Re della Pietra, ucciderlo, se necessario, e prendere la Pietra. Ho ancora lo stesso piano ma non voglio dovermi preoccupare di un possibile attacco alle spalle da parte di Rastrello.>>
<<Quindi vuoi che io vigili per te.>>
<<Spaventato?>>
<<Continui a domandarmelo. In realtà, sono io che dovrei domandarlo a te. Cosa ti fa supporre che puoi fidarti di me? Non mi piaci, Pe Ell. Sarei soddisfatto che Rastrello ti prendesse. Non penso di essere una buona scelta per darti questo aiuto. Non sei d'accordo?>>
Pe Ell allungò le gambe magre e si appoggiò alla parete.
<<Non necessariamente. Non devo piacerti. Né tu devi piacere a me. Ed È così. Però vogliamo entrambi la stessa cosa: la Pietra Nera. Vogliamo aiutare la fanciulla e non mi pare che siamo in grado di fare molto se agiamo da soli - nonostante io abbia più probabilità di te. Il punto È: se mi dai la tua parola che mi guarderai le spalle, sono sicuro che la manterrai. Perché dare la tua parola ha per te un significato profondo, o sbaglio?>>
Dees rise, aspro. <<Non dirmi che stai facendo leva sul mio senso dell'onore. Non credo di poter sopportare una cosa simile.>>
Il sorriso di Pe Ell scomparve. <<Ho il mio codice d'onore personale, vecchio, e per me È importante quanto il tuo per te. Se do la mia parola, la mantengo. E' più di quanto non faccia la maggior parte della gente. Quello che sto cercando di dirti È che io ti guarderò le spalle se tu lo farai per me - fino a quando avremo portato a termine la faccenda. Dopodiché, ciascuno tornerà a badare a se stesso.>> Allungò il collo. <<Il tempo corre; al tramonto dovremo già essere sul posto. Allora, ci vieni o no?>>
Horner Dees rifletté a lungo prima di dare una risposta. Pe Ell si sarebbe sorpreso e insospettito se lui non si fosse comportato così. Qualunque altra cosa si potesse dire su Dees, bisognava ammettere che era un uomo onesto e non avrebbe accettato una proposta simile senza avere la certezza di poterla rispettare - Pe Ell ne era certo. Si fidava di Horner Dees, altrimenti non gli avrebbe mai chiesto di proteggergli le spalle.
Inoltre, considerava il vecchio un uomo in gamba, anzi, in un certo modo il migliore per quella faccenda; non inesperto come il Cavaliere o svagato come Carismano. E nemmeno imprevedibile come Walker Boh. Dees era né più né meno di ciò che appariva.
<<Ho parlato di te al Cavaliere>> gli comunicò Dees, osservando le sue reazioni. <<Ormai avrà riferito agli altri quello che sa.>>
Ancora una volta, Pe Ell scrollò le spalle. <<Non mi preoccupa minimamente.>> Ed era vero.
Dees si sporse in avanti, socchiudendo gli occhi alla grigia luce diurna. <<Se uno di noi due dovesse riuscire a mettere le

mani sulla Pietra, dovrà portarla alla fanciulla. Dammi la tua parola.>>
Pe Ell non riuscì a reprimere un sorriso. <<Sei disposto ad accettare la mia parola, vecchio?>>
L'espressione di Dees era dura e decisa. <<Se cercherai di non rispettarla, troverò il modo di fartelo rimpiangere.>>
Pe Ell gli credeva. Horner Dees, nonostante l'aspetto vecchio e stanco di uomo provato dall'età e dalle traversie della vita, era un avversario formidabile. Una Guida, un uomo dei boschi che si era mantenuto in vita per molto tempo. Forse non sarebbe stato all'altezza di Pe Ell in un confronto diretto, ma esistevano altri modi per uccidere un uomo. Pe Ell sorrise dentro di sé. Chi poteva saperlo meglio di lui?
Allungò la mano destra verso il vecchio. <<Affare fatto>> disse, mentre si stringevano la mano. Poi Pe Ell si alzò, agile come un gatto. <<Adesso possiamo andare.>>
Uscirono dalla stanza e scesero le scale, Pe Ell davanti. La luce crepuscolare stava svanendo, divorata dalla notte incombente. Si strinsero nel mantello per ripararsi dalla pioggia e si incamminarono in silenzio. Pe Ell pensava all'accordo appena concluso. Era andato tutto liscio come l'olio. Avrebbe restituito la Pietra alla fanciulla perché non farlo avrebbe significato perderla completamente e in più avrebbe dovuto vivere il resto dei suoi giorni sfuggendo alla vendetta degli altri.
Mai lasciarsi dietro nemici vivi che potrebbero seguirti, pensava. Meglio ucciderli alla prima occasione.
Il giorno stava morendo rapidamente quando Walker, Morgan e Viridiana si avvicinarono al rifugio che Dees e Pe Ell avevano lasciato da non più di un'ora. La pioggia continuava incessante, una nera cortina che velava le cupe strutture degli edifici e nascondeva il cielo, le montagne, l'oceano. Morgan camminava con il braccio appoggiato sulle spalle della fanciulla, in un gesto di protezione, la testa inclinata verso quella di lei, due ombre scure e incappucciate sospese nella nebbia.
Walker si teneva in disparte, discreto. Aveva notato come Viridiana si appoggiasse al giovane, accettando volentieri quel-l'intimità. Era un comportamento insolito: qualcosa doveva essere accaduto nei segreti recessi dell'anima di Viridiana durante il confronto con il Re della Pietra; qualcosa che a Walker era sfuggito e che ora tentava di ricostruire.
Più avanti, un torrente di acqua piovana intasava un tombino, bloccando loro il cammino come un fossato difensivo. Fu costretto a scendere dal marciapiede e aggirare l'ostacolo.
Walker era ancora alla testa del gruppo, la figura ammantata di nero, appena distinguibile nella nebbia e nella semioscurità.
Devo dare l'impressione di uno spettro, pensò, anzi uno Spettro del Lago. Non aveva più pensato allo Spettro del Lago, il ricordo era troppo doloroso per farlo uscire dall'angolo della mente in cui lo aveva confinato. Era stato lo Spettro del Lago, con i suoi enigmi ermetici, a condurlo alla Cripta dei Re e al suo incontro con l'Asphinx. Era a causa dello Spettro del

Lago che aveva perso il braccio, parte della sua anima e di ciò che era stato un tempo. Ferito nel corpo e nello spirito - ecco come si sentiva ora. Lo Spettro del Lago ne sarebbe stato soddisfatto, se lo avesse saputo.

Per un istante offrì il volto alla pioggia come per lavarne via i brutti pensieri. Era incredibile sentirsi ardere così con un tempo simile.

Colpa delle visioni dello Spettro del Lago, naturalmente.

Lo ossessionavano quelle tre fuggevoli e oscure occhiate nel futuro, non necessariamente accurate, menzogne travestite da mezze verità, verità velate di menzogna, ma insopportabilmente realistiche. La prima si era già avverata; aveva giurato che si sarebbe tagliato una mano piuttosto che abbracciare la causa dei Druidi ed era proprio ciò che era successo. E nonostante ciò, dopo, aveva abbracciato ugualmente quella causa.

Terrificante e poetica ironia del destino!

La seconda visione riguardava Viridiana. La terza...

La mano buona si strinse in un pugno. La verità era che i suoi pensieri non si erano mai spinti oltre la seconda visione. Viridiana. In qualche modo l'avrebbe tradita. Lei avrebbe cercato il suo aiuto e lui, pur avendo la possibilità di salvarla, l'avrebbe lasciata morire. Sarebbe rimasto immobile a osservarla precipitare in qualche nero abisso. Quella era la visione evocata dallo Spettro del Lago. E quello sarebbe successo a meno di non trovare una maniera di prevenirlo.

Per la prima visione, evidentemente, non ci era riuscito.

Lo invase un senso di disgusto per se stesso e ricacciò nel fondo del cervello il ricordo dello Spettro del Lago. Lo Spettro stesso era una menzogna, rammentò. E tuttavia, non lo era anch'egli? Non era forse diventato tale, lui, così deciso a tenersi alla larga dalle macchinazioni dei Druidi, così pronto a disdegnare qualunque uso della magia se non per sostenere le proprie idee limitate, così certo di poter dominare il proprio destino? Aveva mentito a se stesso, ripetutamente e coscientemente e reso la sua stessa vita una colossale bugia. Si era scavato un nido nella propria prevenzione e malafede. Stava facendo esattamente ciò che aveva giurato e spergiurato di non fare mai - il lavoro dei Druidi, il ripristino della loro magia, l'accettazione della loro volontà. Peggio, si era impegnato in una missione che lo avrebbe portato alla sua stessa rovina: confrontarsi con il Re della Pietra per strappargli la Pietra Nera. Perché? Si teneva ostinatamente aggrappato a questo corso di pensieri quasi fosse l'unico modo per non andare alla deriva, per non affogare, l'unica scelta rimasta.

Naturalmente non era così.

Scrutò nella cortina di vapori della città e sentì più acuta che mai la nostalgia per i boschi che circondavano Pietra del Focolare. Non era solo per tutta quella roccia, dura e opprimente né per la pioggia continua e quell'eterna nebbia. Non c'era colore a Eldwist, nulla che potesse rallegrare la vista, sollevare lo spirito. C'erano solo sfumature di grigio, strati e

strati di ombre, uno più cupo dell'altro. Si sentiva in qualche modo riflesso in quella città. Forse Uhl Belk stava trasformandolo proprio come trasformava il territorio, succhiando dalla sua anima i colori, riducendolo a una cosa fredda e inanimata come la roccia. Fino a che punto poteva arrivare il Re della Pietra? si domandò. Fino a quale recesso della sua anima? Esistevano limiti per Uhl Belk? Poteva allungare i suoi tentacoli fino a Terrabuia e a Pietra del Focolare? Giungere a impadronirsi di un cuore umano? Con il tempo, probabilmente sì. E il tempo non significava nulla per una creatura così antica.

Entrarono nell'androne del loro rifugio e imboccarono le scale. Walker notò subito le macchie di pioggia sui gradini, che i suoi compagni confusero con quelle lasciate dal suo mantello. Qualcuno era entrato e poi uscito nuovamente e non da molto. Horner Dees? Ma Dees avrebbe dovuto essere già al riparo da tempo e in attesa del loro ritorno.

Avanzarono nel labirinto di corridoi fino alla stanza che serviva loro da base per le operazioni. Il locale era vuoto. Gli occhi di Walker seguirono le tracce di umidità, scrutarono le ombre delle porte che si aprivano su ciascuna parete; lo Zio Oscuro tese l'orecchio al silenzio assoluto, poi si diresse al punto dove qualcuno si era seduto e aveva mangiato. Il suo istinto, improvvisamente acutissimo, gli rivelò l'odore di Pe Ell.

<<Horner? Dove sei?>> Morgan stava gettando un'occhiata nelle stanze adiacenti, alla ricerca della vecchia Guida. Viridiana e Walker si scambiarono uno sguardo, muti. Il Cavaliere scomparve per un attimo e poi riapparve dicendo: <<Garantì che ci avrebbe aspettato qui. Non capisco>>.

<<Forse ha cambiato idea>> suggerì Walker, sottovoce.

Morgan apparve poco convinto. <<Credo che darò un'occhiata qui intorno.>>

Uscì dalla porta dalla quale erano entrati, lasciando lo Zio Oscuro e la figlia del Re del Fiume Argento a guardarsi nella penombra.

<<Pe Ell È stato qui>> disse la fanciulla, lo sguardo intenso e penetrante.

Walker si lasciò scaldare dal fuoco di quegli occhi, sentendosi invadere da un senso familiare di affinità, di potere condiviso. <<Non vedo tracce di lotta>> disse, <<niente sangue né violenza.>>

Viridiana si limitò ad assentire. Poiché Walker non disse altro, la fanciulla gli si avvicinò. <<A cosa stai pensando, Walker Boh?>> domandò, con un'espressione afflitta. <<A cosa hai pensato durante il cammino di ritorno, perduto com'eri in te stesso?>>

Tese le mani a prendergli il braccio e lo strinse con forza. Sollevò il viso e la massa argentea dei capelli ricadde all'indietro, inondata dalla fioca luce grigia. <<Raccontami.>>

Si sentì l'anima denudata, una cosa piccola, sgualcita, tormentata

con appena la forza per impedirsi di cadere in briciole al suolo. La fitta di dolore si dipartiva dal moncone del braccio e arrivava dritta al cuore, fisica e morale a un tempo, un'onda avvolgente che minacciava di trascinarlo via.
<<Viridiana.>> Pronunciò piano il suo nome e quel suono gli riscaldò il cuore. <<Ho pensato che sei molto più umana di quanto tu stessa non voglia ammettere.>>
Una nube di turbamento passò rapida sui lineamenti perfetti della fanciulla.
Egli sorrise, tra il triste e l'ironico. <<Sono un ben povero giudice di tali cose, il prodotto di un'infanzia e una fanciullezza senza amici e con pochi compagni, vissuto in solitudine per troppo tempo. Eppure in te vedo qualcosa di me stesso. Sei spaventata dai sentimenti che provi. Accetti le emozioni umane di cui tuo padre ti ha dotato al momento della tua creazione, ma rifiuti di accettarne le conseguenze che si vanno delineando nel tuo cuore. Ami il Cavaliere, eppure cerchi di nasconderlo a te stessa. Disprezzi Pe Ell, eppure giochi con lui come un'esca con il pesce. Giochi a rimpiattino con i sentimenti ma ti ostini a negarli. Come deve essere gravoso per te sfuggire alle tue stesse emozioni!>>
Gli occhi della fanciulla scrutarono i suoi. <<Sto ancora imparando.>>
<<Ma sei alquanto restia a farlo. Quando hai affrontato il Re della Pietra sei stata rapidissima a spiegargli i motivi per cui eravamo là. Gli hai raccontato tutto, non tenendogli nascosto nulla. Non hai fatto il minimo tentativo per trarlo in inganno, non hai tentato alcuno stratagemma. Eppure, quando Uhl Belk ha respinto le tue richieste - come sapevi che avrebbe fatto - ti sei lasciata prendere dalla collera, quasi...>>
cercò le parole, <<quasi dalla frenesia. E' stata la prima volta, che io rammenti, in cui hai permesso ai tuoi sentimenti di uscire allo scoperto, senza curarti dei testimoni che avevi attorno a te.>>
Notò un guizzo di comprensione nei suoi occhi. <<La tua collera era reale, Viridiana. Espressione del tuo dolore. Secondo me tu volevi che Uhl Belk ti consegnasse la Pietra Nera perché se non lo farà, hai la certezza che avverrà qualcosa di terribile. E' così?>>
Viridiana esitò, combattuta, poi, con un filo di voce, rispose: <<Sì>>.
<<Tu sei certa che la Pietra sarà nostra. Lo so. Ne sei certa perché così ti ha detto tuo padre.>>
<<Sì.>>
<<Ma sai anche, come lui ti ha detto, che sarà necessaria la magia di coloro che ti accompagnano in questa missione. Nessun discorso, nessuna parola di persuasione potrà convincere Uhl Belk a restituire la Pietra. Eppure hai pensato che dovevi fare comunque un tentativo.>>
Aveva spalancato gli occhi come una gazzella in trappola.
<<Ho paura...>> la voce le mancò.
Walker si chinò, protettivo. <<Di che cosa? Dimmi.>>

Morgan Leah apparve nel vano della porta. Rallentò, notando Walker che si scostava da Viridiana, poi avanzò nella stanza. <<Nulla>> disse. <<Nessuna traccia di Horner. Ormai fuori È buio, Rastrello potrebbe già essere in giro. Dovrò rimandare tutto a domani.>> Si avvicinò ai due. <<C'È qualcosa che non va?>> domandò piano.
<<No>> rispose Viridiana.
<<Sì>> la contraddisse Walker.
<<A chi devo credere?>>
Walker Boh sentì le ombre della stanza chiudersi attorno a loro tre, come se la notte fosse calata di colpo per intrappolarli. Rimasero immobili, separati da un vuoto impalpabile, il Cavaliere, lo Zio Oscuro e la fanciulla. Sentivano di essere giunti a un crocevia, di dover scegliere una strada senza ritorno, di dover prendere una decisione irrevocabile.
<<Il Re della Pietra...>> cominciò Viridiana, in un bisbiglio.
<<Dobbiamo tornare là e prendere la Pietra Nera>> concluse per lei Walker Boh.
A non più di un miglio di distanza, addossati a una finestra al secondo piano di un edificio di fronte alla tana di Rastrello, Pe Ell e Horner Dees aspettavano che il Serpide uscisse allo scoperto. Erano là da un certo tempo, mantenendosi accuratamente nell'ombra, con la pazienza tipica dei cacciatori esperti. Finalmente la pioggia era cessata e la foschia si era alzata più fredda e fitta che mai. Sottili pennacchi di vapore si levavano dal selciato, disperdendosi in volute verso l'alto. Da un punto imprecisato, sottoterra, giunse il rombo attutito del Maw Grint.
Pe Ell pensava a tutti gli uomini che aveva ucciso. Strano, non riusciva a ricordare i loro volti. In principio li aveva contati, per pura curiosità, poi per abitudine, ma con il passare degli anni il loro numero era talmente cresciuto che ne aveva perso il conto. Volti che erano scolpiti chiaramente nella sua memoria avevano cominciato a sfocarsi, a sovrapporsi. Ora gli pareva di poter ricordare chiaramente solo il primo e l'ultimo. Il fatto che le sue vittime avessero perso ogni identità era sconcertante. Forse la sua mente stava perdendo acume e prontezza indispensabili nel suo mestiere. Forse stava perdendo interesse nella cosa.
Fissò il nero della notte e si sentì invadere da una sensazione mai provata di tedio, di stanchezza.
Irritato, scacciò quel pensiero molesto. Sarebbe stato diverso, promise a se stesso, quando avrebbe ucciso la fanciulla. Forse avrebbe dimenticato i volti degli altri di Rampling Steep, il monco, il Cavaliere, il cantastorie, la vecchia Guida; dopotutto, uccidere loro era una mera necessità. Ma non avrebbe mai scordato Viridiana. Uccidere lei era un atto sublime. Anche in quel momento poteva immaginarla, come se gli fosse seduta accanto, le morbide curve del viso, l'inclinazione della testa quando parlava, il modo in cui i suoi occhi ti incatenavano, il fluido movimento delle mani. Era certamente la

più incantevole delle creature, affascinante in un modo indecifrabile. La sua magia era quella del Re del Fiume Argento, antica come la vita sulla terra. Quando l'avesse uccisa, si sarebbe abbeverato a quella fonte di magia, ne era certo. Così facendo avrebbe posseduto per sempre una parte di lei, gli sarebbe vissuta dentro, una presenza più forte di qualsiasi ricordo.
Horner Dees si mosse piano accanto a lui, sgranchendo i muscoli contratti. Ancora immerso nei suoi pensieri, Pe Ell non si voltò. Manteneva lo sguardo fisso sulla superficie liscia che nascondeva il passaggio segreto di Rastrello. Ma le ombre che la ammantavano restavano immobili.
Cosa sarebbe accaduto quando avesse affondato la lama dello Stiehl in quel corpo morbido? Cosa avrebbe visto in quegli occhi neri e profondi? E cosa avrebbe provato? L'aspettativa di quell'attimo lo divorava come una fiamma. Per un certo periodo non aveva più pensato alla morte di lei, rimandandola per forza maggiore - se voleva impossessarsi della Pietra Nera - e lasciando che gli eventi procedessero per loro conto. Ma sentiva che l'ora ormai era vicina. Una volta penetrato nella tana di Rastrello e scoperto il nascondiglio del Re della Pietra, una volta impadronitosi della Pietra Nera e sistemato Horner Dees...
Si rizzò di scatto.
Nonostante i riflessi felini, fu colto di sorpresa quando il pannello di pietra si sollevò lasciando passare Rastrello. In un attimo aveva rimosso ogni altro pensiero che non riguardasse l'immediato presente. Il corpo scuro del Serpide brillava nella pallida luce delle stelle che filtrava a tratti attraverso la coltre di nubi e si rifletteva nelle placche della sua corazza. Il mostro si fermò sulla soglia, come allarmato da qualcosa. Tentacoli e recettori sondarono l'aria; la coda a frustino si arrotolò e scattò tendendosi. I due si ritirarono ancora più nell'ombra.
Rastrello rimase immobile per qualche tempo, poi, apparentemente soddisfatto, allungò un tentacolo e tirò la leva per richiudere il passaggio. La lastra di roccia scivolò al suo posto.
Rastrello mosse in avanti e scomparve oltre il sipario di tenebra e nebbia, le zampe di ferro che stridevano sul selciato come catene.
Pe Ell attese finché fu ben certo che se ne fosse andato, poi si mosse facendo segno a Dees di seguirlo. Scivolarono in strada, silenziosi come gatti, e si fermarono di fronte al passaggio segreto. Dees estrasse la fune e il rampino che aveva portato e li lanciò verso una sporgenza della parete al di sopra dell'entrata invisibile. Il rampino fece presa con un sordo rumore metallico. Dees saggiò la fune, annuì e ne passò l'estremità a Pe Ell. Quest'ultimo si arrampicò, agile e svelto, una mano dopo l'altra, fino a raggiungere la leva. La tirò e il pannello di pietra cominciò a sollevarsi. Velocissimo, Pe Ell si lasciò scivolare giù e, con Horner accanto, stette a guardare l'interno dell'edificio che si andava rivelando ai loro occhi.
Cautamente, si sporsero in avanti.

Oltre l'ingresso lo spazio si perdeva nella penombra. La debole luce crepuscolare penetrava dalle finestre superiori del palazzo o filtrando da crepe nel soffitto, e creava fioche chiazze nell'oscurità. Non proveniva alcun suono. Nulla si muoveva.
Pe Ell si voltò verso Dees. <<Controlla la strada>> bisbigliò, <<se succede qualcosa fai un fischio.>>
Poi si addentrò nell'ombra, confondendosi con essa come se vi appartenesse. Era completamente a suo agio e in un attimo occhi e orecchie si erano adeguati alla nuova situazione.
Le pareti erano spoglie e corrose dal tempo, umide dove la pioggia si era infiltrata nell'intonaco. Pe Ell avanzò furtivo, con incedere lento e cauto, aspettando che qualcosa si rivelasse nel buio. Non percepiva nulla, l'edificio appariva completamente vuoto.
Sotto i piedi qualcosa scricchiolò, facendolo sobbalzare.
Scrutò le ombre del pavimento. Ossa sparse qua e là, centinaia di ossa, i resti degli esseri che il Serpide aveva catturato nelle sue ronde notturne e si era portato nella tana per sbranarli con calma. Dall'atrio, un ampio corridoio portava a una sala più grande e là terminava. Nessun'altra porta, nessuna via di uscita. Un tempo la sala doveva essere stata un cortile interno e si levava per decine di metri nel cuore dell'edificio fino a un soffitto a cupola, maculato da bizzarri giochi di luce e dal lento movimento delle ombre proiettate dallo scorrere delle nubi nel cielo. Tutto era immerso nel silenzio. Pe Ell si guardò intorno angosciato. Si rese subito conto che là non c'era nulla da scoprire - niente Re della Pietra, niente Pietra Nera. Si era sbagliato. Rabbia e delusione lo bruciavano, costringendolo a continuare la ricerca anche se si rendeva conto della sua inutilità. Avanzò verso la parete opposta, ispezionando con gli occhi ogni crepa nell'intonaco, le linee di pavimento e soffitto, sperando assurdamente di scoprire qualcosa.
Poi udì il fischio di Horner Dees.
Quasi contemporaneamente udì un leggero strofinio di metallo contro la pietra.
Piroettò su se stesso e si lanciò verso il corridoio. Rastrello era tornato. Non c'era ragione per questo comportamento, a meno che non avesse intuito la sua presenza. Ma come? La mente di Pe Ell correva impazzita tra un groviglio di pensieri confusi. Rastrello era cieco, si affidava ad altri sensi. Non poteva averli visti. Forse aveva sentito l'odore? Ecco la risposta.
Il loro odore che aleggiava all'ingresso lo aveva messo in allarme; ecco perché aveva esitato prima di uscire in perlustrazione.
Aveva finto di allontanarsi, aveva atteso e poi era tornato.
Pe Ell si odiò per la propria stupidità. Se non fosse riuscito a fuggire all'istante, sarebbe stato in trappola.
Irruppe nell'atrio in tempo per rendersi conto che era troppo tardi. Attraverso la lastra di pietra sollevata intravide Rastrello che stava svoltando l'angolo dell'edificio di fronte, procedendo alla massima velocità che gli consentivano le grosse

zampe di ferro. La fune e Horner Dees erano spariti. Pe Ell si fuse con l'ombra più fitta della parete, scivolando silenziosamente avanti. Doveva raggiungere l'uscita e sgusciare oltre il Serpide prima che questi muovesse la leva. Se non vi fosse riuscito sarebbe rimasto intrappolato nella tana del mostro. A quel punto, nemmeno lo Stiehl sarebbe stato sufficiente a salvargli la vita.
Rastrello raggiunse rumorosamente l'apertura, grattando il selciato con gli artigli metallici, colpendo la parete con frustate dei suoi tentacoli, saggiando e annusando. Pe Ell liberò lo Stiehl dal fodero e si accucciò, ombra nell'ombra. Avrebbe dovuto agire in modo fulmineo. Si sentiva stranamente calmo, come sempre prima di uccidere. Osservò il mostro oscurare l'ingresso con la sua mole e penetrare all'interno.
In un lampo fu in piedi e si lanciò in una corsa disperata. Rastrello lo percepì all'istante, i sensi anche più acuiti di quelli di Pe Ell. Un tentacolo frustò l'aria e lo afferrò a pochi centimetri dall'apertura. Lo Stiehl balenò, staccando il tentacolo di netto e liberando il suo padrone. Rastrello girò su se stesso, infuriato. Pe Ell cercò di fuggire ma c'erano tentacoli dappertutto. Poi un rampino si materializzò dal buio dietro Rastrello, avvolgendosi attorno alle sue zampe. La fune a cui era assicurato si tese e il mostro venne sbilanciato all'indietro. Le membra flagellarono l'aria, gli artigli si ritrassero. Per un breve istante la sua attenzione venne distolta. Quell'istante fu sufficiente. Pe Ell sgusciò oltre Rastrello irrompendo nella strada a tutta velocità. Quasi immediatamente Horner Dees gli fu alle calcagna, il grosso corpo ansimante per lo sforzo. Dietro di loro udirono il rumore secco di una fune strappata e Rastrello che si lanciava all'inseguimento.
<<Per di qua!>> gridò Dees, trascinando Pe Ell a sinistra in un portone spalancato.
Si precipitarono nell'androne, salirono molte rampe di scale, percorsero un corridoio, poi di nuovo fuori su una scala secondaria che conduceva a un altro edificio. Il Serpide avanzava pesante e implacabile, radendo al suolo ogni ostacolo sul suo cammino. I due si lanciarono all'interno dell'edificio dove li aveva condotti la scala e scesero per un'altra serie di rampe, fino a ritrovarsi nuovamente in strada. I rumori dell'inseguitore giungevano più flebili. Rallentarono il passo, svoltarono un angolo scrutando la via deserta, poi seguirono il marciapiede verso sud per diversi isolati finché raggiunsero un gruppo di edifici più piccoli che formavano una barriera insuperabile e vi penetrarono rapidamente. All'interno, sentendosi un po' più al sicuro, si lasciarono cadere a terra spossati, scivolando con la schiena contro la parete, fianco a fianco, il respiro rantolante.
<<Ho pensato che fossi fuggito>> disse Pe Ell, in un soffio.
Dees borbottò, scuotendo la testa. <<L'avrei fatto, ma ti avevo dato la mia parola. Adesso cosa facciamo?>>
Il corpo di Pe Ell era inondato di sudore ma dentro di lui

stava nascendo una gelida furia. Poteva ancora sentire il tentacolo di Rastrello stretto attorno a sé, ricordava mentre la pressione si faceva più forte attorno al suo corpo. Provò una tale repulsione che quasi si mise a urlare.
Non aveva mai sentito la morte tanto vicina.
Si voltò verso Horner Dees, osservò il volto rude e barbuto che si accigliava, gli occhi che mandavano lampi. La voce di Pe Ell uscì gelida come una ventata: <<Tu fa' pure ciò che vuoi, vecchio>> sibilò, <<ma io torno laggiù e uccido quel mostro.>>

27

Morgan appariva sconvolto. <<Cosa significa torniamo laggiù?>> chiese a Walker Boh. Non era solo sconvolto, era terrorizzato.
<<Chi ti dà il diritto di decidere, Walker? E' Viridiana il capo della spedizione, non tu!>>
<<Morgan>> mormorò dolcemente la fanciulla cercando di prendergli la mano ma lui si ritrasse bruscamente.
<<No. Voglio chiarire la faccenda una volta per tutte. Cosa diavolo sta succedendo? Esco dalla stanza per pochi minuti, giusto il tempo di accertarmi che Horner non sia... e quando torno vi trovo così vicini che...>> La voce gli morì in gola, e il bel volto abbronzato avvampò quando si rese conto di ciò che stava per dire. <<Io...>>
<<Morgan, ascoltami>> lo interruppe Viridiana. <<Dobbiamo ricuperare la Pietra Nera. Dobbiamo assolutamente.>>
I pugni del Cavaliere si strinsero convulsamente. Era conscio di apparire sciocco e immaturo. Cercò con tutte le sue forze di riprendere l'autocontrollo. <<Se torniamo là, Viridiana, verremo uccisi. Prima non sapevamo con quale formidabile nemico dovevamo confrontarci; ora sì. Uhl Belk È troppo forte per noi. L'abbiamo visto tutti e tre, una creatura mutata in qualcosa di solo vagamente umano, corazzata di pietra e in grado di spazzarci via come fossimo polvere. Compenetrata nella sua stessa creazione. Come possiamo lottare contro un essere simile? Ci annienterà prima che possiamo avvicinarlo!>>
Cercò di rallentare il respiro. <<E questo solo se non deciderà di mandarci addosso il Maw Grint o Rastrello. Non siamo in grado di fronteggiare loro, figuriamoci lui. Riflettete, vi prego. E se decidesse di usare la Pietra Nera contro di noi? Cosa potremmo fare, tu senza alcuna magia di cui servirti, io con una spada spezzata che ha perso quasi tutto il suo potere e Walker con... non so, cosa? Con cosa, Walker? Cosa sei tu?>>
Lo Zio Oscuro rimase imperturbabile, il pallido volto privo di espressione, gli occhi fissi in quelli del giovane. <<Sono ciò che sono sempre stato, Morgan Leah.>>
<<Meno un braccio!>> ribatté Morgan, pentendosene all'istante.
<<No, mi dispiace, non lo pensavo veramente.>>
<<Ma È la verità>> rispose Walker, tranquillo.

Per un attimo Morgan distolse lo sguardo, imbarazzato, poi proseguì: <<Ma guardiamoci. Siamo vivi per scommessa. Abbiamo marciato fino ai confini del mondo e l'impresa ci ha quasi annientato. Carismano È già morto. Forse anche Horner Dees. Siamo stanchi, malridotti, sembriamo tanti spaventapasseri. Da settimane non facciamo un bagno, a meno di non contare le continue docce di pioggia. Abbiamo gli abiti a brandelli. Siamo fuggiti e ci siamo nascosti per così tanto tempo da non ricordare nemmeno più cosa significa combattere. Siamo intrappolati in questo mondo grigio e deprimente dove c'È solo pietra, pioggia e nebbia. Odio questo posto. Voglio vedere alberi, erba, vita! Non voglio morire qui. Soprattutto non voglio morire senza un motivo. Ed È esattamente quello che accadrà se andiamo nuovamente a cercare il Re della Pietra. Dimmi, Walker, che possibilità abbiamo?>>.
Non si aspettava la risposta di Walker che disse: <<Una migliore di quanto pensi. Siediti e ascolta>>.
Morgan esitò, gli occhi sospettosi. Poi, lentamente, si mise a sedere, la rabbia e la frustrazione per il momento sedate. Permise a Viridiana di avvicinarsi a lui, di abbracciarlo, lasciando che il tepore del corpo di lei si trasmettesse al suo.
Walker Boh incrociò le gambe e si avvolse nel mantello. <<E' vero che sembriamo poco più che mendicanti di qualche città delle Terre del Sud, che non abbiamo mezzi per minacciare Uhl Belk, che per lui siamo insignificanti come il più piccolo insetto che cammina sul suo territorio. Eppure proprio questo nostro aspetto potrebbe esserci di qualche utilità. Potrebbe fornirci l'opportunità di cui abbiamo bisogno. Il Re della Pietra ci considera meno di niente. Non ci teme. Non lo preoccupiamo affatto. Può anche darsi che ci abbia già dimenticati. Si crede invulnerabile. Forse potremo volgere tutte queste cose a nostro favore.>>
Gli occhi scuri erano penetranti. <<Uhl Belk non È ciò che crede di essere, Cavaliere. Si È evoluto molto oltre l'entità incorporea che era quando fu creato, diventando differente da come era stato pensato, in un modo inimmaginabile. Credo che in questo abbia superato di molto anche il Re del Fiume Argento. Ma la sua trasformazione non È avvenuta per cause naturali, bensì per l'uso che egli ha fatto della Pietra Nera. Sembra assurdo, ma i Druidi hanno protetto la loro magia meglio di quanto Uhl Belk non sospetti. Egli pensa di averla sottratta anche troppo facilmente e la usa senza prevederne le conseguenze. Ma si sbaglia. Solo evocando la magia della Pietra si sta lentamente distruggendo.>>
Morgan Leah era stupefatto. <<Di cosa mai stai parlando?>>
<<Ascoltalo, Morgan>> lo ammonì Viridiana, il viso accostato a quello del giovane, un'espressione intensa negli occhi neri.
<<Prima di oggi non avevo compreso come agiva la Pietra Nera>> proseguì Walker, ansioso di portare a termine quella spiegazione. <<Cogline mi aveva consegnato la Storia dei Druidi e ordinato di leggerla. Imparai che la Pietra Nera esisteva e

che il suo fine era di liberare Paranor dall'incantesimo e farla tornare nel mondo reale. Ho imparato da Viridiana che la magia della Pietra Nera era stata concepita per annullare gli effetti di altre forme di magia - così che l'incantesimo che imprigiona Paranor possa essere sciolto. Che immenso potere, Cavaliere! Come poteva esistere una magia simile? Ho continuato a domandarmi se fosse possibile e, se sì, perché i Druidi - sempre così prudenti in questo genere di cose - non avessero preso più precauzioni per prevenirne un uso malvagio. Dopo tutto, la Pietra Nera era la sola che avrebbe potuto restituirli all'antica Fortezza, che poteva dar vita al processo che avrebbe portato a ristabilire il loro potere nel mondo. Perché permettere che venisse rubata così facilmente? Come non impedire che venisse utilizzata da altri, creature forti e pericolose come Uhl Belk?

<<Naturalmente, sapevo che non era nei loro progetti. Ma come avrebbero potuto difendersi? Oggi, finalmente, ho avuto risposta alla mia domanda. Ho visto il Re della Pietra convocare il Maw Grint, ho visto la corrente passare dall'uno all'altro. Ve ne siete accorti anche voi? Quando Uhl Belk ha invocato il potere della Pietra si È creato come un legame tra i due, una specie di compenetrazione tra padre e figlio. La magia ha agito da catalizzatore. Ma in che modo? mi domandavo. Era come se infondesse energia vitale in entrambi, era chiaro che ne traevano piacere. La magia che fuoriusciva dalla Pietra Nera era più potente della loro. Così forte da annullare ogni loro resistenza, anzi da renderli bramosi di farsene possedere.>>

Dopo una pausa, proseguì, la voce ridotta a un bisbiglio. Nell'oscurità avvolgente apparivano come un gruppo di cospiratori.

<<Credo sia questo l'effetto di quella magia. Sì, annulla ogni altra magia che vi si oppone, proprio come sta scritto nella Storia dei Druidi, come il Re del Fiume Argento ha rivelato a sua figlia. Attacca e annienta il potere magico che gli si oppone. Ma sicuramente fa più di questo. Non può limitarsi a far scomparire la magia, impadronirsene e mutarla in aria fresca. Alla magia-vittima accade certamente qualcosa, le leggi della natura non possono essere ignorate. Io credo che gli effetti di questa magia, diciamo, minore, vengano in qualche modo trasferiti e assimilati da chi usa la Pietra. Quando Uhl Belk rivolge la Pietra verso il Maw Grint, succhia energia magica da suo figlio e se ne nutre. Accoglie in sé il veleno che pietrifica la terra e le sue creature e in questo modo pietrifica anche se stesso. Ecco perché si È trasformato così. Forse, e questo È ancora più importante, ogni volta che assorbe una parte della magia del Maw Grint, Uhl Belk si avvicina, sia pure per pochi istanti, al figlio che un tempo ha creato. Usare la Pietra Nera per condividere la magia del Maw Grint ha permesso a entrambi di instaurare un legame di cui, altrimenti, non potrebbero godere.

Si odiano e si temono, ma hanno anche bisogno l'uno dell'altro. Si nutrono a vicenda in uno scambio che solo la Pietra rende possibile. Come rapporto padre-figlio, È il massimo cui possono

aspirare, l'unico legame che li unisce.>>
Si sporse in avanti. <<Ma il processo sta a poco a poco uccidendo Uhl Belk. Lo sta trasformando completamente in pietra. Con il tempo, egli scomparirà nella roccia che lo racchiude. Diventerà come qualunque altra statua, totalmente inanimato. E non se ne rende nemmeno conto. Ecco come funziona la Pietra; ecco perché gli fu così facile rubarla. Ai Druidi non importava. Sapevano bene che chiunque l'avesse usata, alla fine ne avrebbe subito le nefaste conseguenze. Uhl Belk dipende totalmente da quella magia. Ha un bisogno incontrollabile di trasformazione, di arricchire il proprio corpo di pietra, il suo territorio, il suo stesso io. Non potrebbe più smettere, nemmeno se lo volesse.>>
<<Ma come possono queste rivelazioni esserci di qualche aiuto?>> domandò Morgan, di nuovo impaziente. Si chinò in avanti, affascinato dalle possibilità aperte dal discorso di Walker. <<Ammettendo che tu abbia ragione, che differenza fa per noi? Non penserai che ci limitiamo ad attendere che Uhl Belk si uccida da solo?>>
Walker Boh scosse la testa. <<Non abbiamo tutto quel tempo a disposizione. Potrebbero volerci anni. Ma Uhl Belk non È così invulnerabile come pensa. E' diventato estremamente dipendente dalla Pietra Nera, nel suo bozzolo di pietra, egli stesso quasi del tutto pietrificato, interessato non tanto a ciò che avviene intorno a lui quanto al nutrimento di cui necessita per continuare il processo di mutazione. Egli È quasi immobilizzato. L'avete osservato muoversi? Non può cambiare posizione rapidamente, È saldato alla roccia del pavimento. La sua magia È vecchia e da troppi anni inutilizzata; dedica la maggior parte del tempo e delle energie a nutrirsi mediante l'uso della Pietra. Paura di perderla, di venire privato della sua fonte di nutrimento, di trovarsi alla mercé di un figlio pazzo: questi sono i suoi pensieri dominanti. Si È impastoiato con le sue stesse ossessioni. E questo ci offre un'opportunità per sconfiggerlo.>>
Morgan scrutò a lungo, senza parlare, il volto del suo compagno. Sentiva lo sguardo di Viridiana fisso su di sé, mentre rifletteva e rimuginava sulla faccenda, sebbene fosse restio a credere in qualche possibilità di successo. Aveva sempre riconosciuto a Walker un'abilità fuori del comune nel ragionamento analitico. Lui stesso aveva suggerito a Par e Coll Ohmsford di andare dallo zio, quando avevano sentito il bisogno di consigliarsi sui sogni di Allanon. Era spaventato da quanto stava proponendo Walker, ma non era così sciocco da scartare a priori la proposta.
Infine disse: <<Tutto ciò che hai detto potrebbe essere vero, Walker, ma hai dimenticato un particolare. Dobbiamo pur sempre penetrare nella cupola per sopraffare Uhl Belk. E non ci darà il benvenuto una seconda volta. E' stato abbastanza chiaro a questo proposito. Poiché non siamo stati in grado di trovare da soli un'entrata, come credi che potremo avvicinarci

a lui abbastanza per fare qualcosa?>>.
Walker incrociò le mani, pensieroso. <<Uhl Belk ha commesso un errore lasciandoci entrare nella cupola. All'interno ho potuto percepire cose che da fuori mi erano nascoste. Ho potuto individuare la natura della sua dimora-fortezza. Si È stabilito sopra quella stessa caverna dove i ratti ci avevano intrappolato, mentre perlustravamo le gallerie sotto la città, frapponendo in questo modo il Tiderace tra sé e la tana del Maw Grint. Ma non ha fatto bene i suoi calcoli. La costante erosione dovuta alle maree ha consumato e scavato la roccia sulla quale si erge la sua casa.>>
Gli occhi dello Zio Oscuro diventarono due fessure. <<C'È un passaggio che dal sottosuolo conduce nella cupola.>>
Anche un altro paio d'occhi si trasformarono in fessure, in questo caso per esprimere incredulità, mentre Horner Dees soppesava le implicazioni nascoste nelle parole di Pe Ell, entrambi accucciati nell'ombra silenziosa dell'edificio in cui si erano nascosti. <<Ucciderlo?>> chiese infine, facendo eco alle parole dell'altro. <<E perché mai?>>
<<Perché È là fuori!>> sbottò Pe Ell, insofferente, come se questo spiegasse tutto.
I suoi occhi fissavano quelli di Dees, sfidandolo a obiettare. Quando Dees non rispose, Pe Ell si protese in avanti, come un falco che ha avvistato la preda. <<Da quanto tempo siamo in questa dannata città, vecchio, una settimana, due? Non riesco nemmeno più a ricordarlo. Mi sembra di esserci da sempre. Adesso ho intenzione di fare qualcosa. Da quando siamo arrivati, quell'essere ha continuato a darci la caccia. Ogni notte, ovunque andassimo! Rastrello, che spazza le strade, raccoglie il pattume. Ora ne ho abbastanza!>>
Era irrigidito dall'ira mentre ricacciava indietro il ricordo di quel tentacolo di ferro avviluppato intorno al suo corpo e lottava per respingere un'ondata di nausea. Quando Pe Ell uccideva, faceva un lavoro rapido e pulito. Non quella crescente e disgustosa pressione che ti soffocava lentamente ma inesorabilmente. Inoltre nulla l'aveva mai toccato, nulla gli era mai venuto così vicino.
Non fino ad allora.
Il suo fallimento nel trovare il Re della Pietra nella tana di Rastrello non aveva fatto che peggiorare il suo umore. Si era sentito sicuro di trovare sia Uhl Belk sia la Pietra Nera. Invece, era quasi riuscito a farsi uccidere.
Il volto affilato era indurito dall'impazienza. <<Non ho intenzione che mi si dia la caccia un momento di più. Un Serpide può crepare come chiunque altro.>> Fece una pausa. <<Rifletti. Una volta morto lui, forse il Re della Pietra potrebbe mostrarsi. Potrebbe uscire a vedere chi ha ucciso il suo cane da guardia. A quel punto lo avremo in pugno!>>
Horner Dees non appariva convinto. <<E' un ragionamento che non funziona.>>
Pe Ell avvampò. <<Hai di nuovo paura, vecchio?>>

<<Certo. Ma ciò non ha nulla a che fare con questa faccenda. Il fatto È che si suppone tu sia un assassino professionista, un sicario. Non uccidi senza un motivo e mai, comunque, se non sei sicuro che le probabilità sono a tuo favore. E non mi sembra proprio, in questo caso.>>
<<Allora significa che non sei abbastanza perspicace!>> Pe Ell era furioso. <<L'hai davanti agli occhi il motivo! Mi hai ascoltato o no? Non È necessariamente il denaro né dev'essere per forza l'idea di qualcun altro. Vuoi trovare Uhl Belk o cosa? Quanto alle probabilità, riuscirò a farle volgere a mio favore!>>
Pe Ell si alzò e si voltò per un attimo a guardare nel buio. Non avrebbe dovuto importargli nulla di come la pensava quel vecchio; la cosa avrebbe dovuto essergli del tutto indifferente. Eppure, per qualche ragione, ne era turbato e non voleva dare a Dees la soddisfazione di pensare che egli fosse in qualche modo in errore. Detestava ammettere con se stesso che Horner probabilmente gli aveva salvato la vita, che lo aveva perfino aiutato a scappare. Il vecchio era come una spina nel fianco che andava rimossa. Era balzato fuori dal suo passato come un fantasma, uscito da un tempo che reputava morto e sotterrato. Nessun essere vivente doveva sapere chi lui fosse o cosa avesse fatto, tranne Rimmer Dall. Nessuno doveva essere in grado di parlare di lui.
Si rese improvvisamente conto di volere Dees morto quasi con la stessa intensità con cui bramava uccidere Rastrello. Tuttavia Rastrello rappresentava il problema più immediato.
Si voltò di nuovo verso la vecchia Guida. <<Mi hai fatto perdere fin troppo tempo>> sbottò. <<Torna dagli altri. Non ho bisogno del tuo aiuto.>>
Horner Dees scrollò le spalle. <<Non te lo stavo offrendo.>>
Pe Ell si incamminò verso la porta.
<<Solo per curiosità>> lo richiamò Dees, anche lui mettendosi in piedi, <<come pensi di ucciderlo?>>
Pe Ell si immobilizzò sulla soglia, sentendosi invadere da un insopprimibile desiderio di farla finita con quel vecchio noioso, lì e subito. Dopo tutto, perché rimandare? Gli altri non l'avrebbero mai saputo. La mano scivolò tra le pieghe dei calzoni e si richiuse sull'impugnatura dello Stiehl.
<<Il fatto È>> disse improvvisamente Dees, <<che non potresti ucciderlo nemmeno se riuscissi ad avvicinarti a lui abbastanza da usare quel tuo pugnale.>>
Le dita di Pe Ell si allentarono. <<Cosa vuoi dire?>>
<<Che, anche se gli tendi un'imboscata, diciamo saltandogli sul dorso dall'alto o scivolandogli sotto il corpo - improbabile, ma ammettiamolo per ipotesi - non riusciresti lo stesso a ucciderlo abbastanza rapidamente.>> Gli occhi penetranti luccicarono. <<Certo, potresti mozzargli un paio di tentacoli, magari una zampa. Persino fargli fuori un occhio. Ma questo non lo ucciderebbe. Dove lo dovrai colpire per ucciderlo, Pe Ell? Lo sai? Io no. Prima che tu lo abbia colpito due volte, Rastrello ti finirà. Danneggiarlo? Un Serpide si ricostruisce

immediatamente, trova pezzi di ricambio e se li piazza dove mancano.>>
Pe Ell sorrise - mellifluo, sardonico, senza calore. <<Troverò il modo.>>
Dees annuì. <<Sicuro.>> Fece una pausa studiata, bilanciando il corpo possente, passando il peso da un piede all'altro. Nell'oscurità appariva come un muro mobile. <<Ma non senza un piano.>>
Pe Ell distolse lo sguardo, disgustato, scosse la testa, poi si voltò nuovamente a fissare l'altro. Aveva passato troppo tempo in quella dannata città, in quell'umida tomba di pietra.
Era stufo di lottare per non essere inghiottito nelle sue viscere. Questo, unito alla prolungata convivenza con la magia di Viridiana, aveva indebolito i suoi istinti, ottundendo il suo acume e confondendo i suoi pensieri. Era giunto a un punto in cui l'unica cosa che lo interessava era tornare da dove era partito, al mondo oltre i confini di Eldwist, alla vita che aveva sempre così ben controllato.
Ma non senza la Pietra Nera.
A quella non avrebbe rinunciato. E nemmeno alla vita di Viridiana.
Horner stava cercando di dirgli qualcosa. Meglio ascoltarlo.
Si costrinse alla calma interiore - ogni pensiero relegato nei più profondi recessi della mente. <<Hai già un piano, vero?>>
<<Può darsi.>>
<<Ti ascolto.>>
<<Forse c'È del buono in ciò che dici sul fatto di uccidere Rastrello. Forse farebbe veramente uscire Uhl Belk dal suo nascondiglio. Varrebbe la pena di fare un tentativo.>> Quest'ultima ammissione fu accompagnata da un borbottio.
<<Continua.>>
<<C'È bisogno di entrambi. Stessi accordi di prima. Ci guardiamo le spalle a vicenda fino a operazione compiuta. Poi, ognuno per sé. Voglio la tua parola.>>
<<Ce l'hai.>>
Horner Dees si mosse a fatica verso Pe Ell, finché si trovarono faccia a faccia, più vicini di quanto non piacesse a Pe Ell; ansante come se avesse corso, le grosse mani strette a pugno, sorrise attraverso la barba incolta.
<<Ciò che io penso che dovremmo fare>> disse lentamente <<È gettare Rastrello in un bel buco profondo.>>
Morgan Leah fissò Walker per un istante, poi scosse la testa. Quando parlò, fu sorpreso dalla calma che trapelava dalla sua voce. <<Non funzionerà. Hai detto tu stesso che il Re della Pietra non È semplicemente una statua mobile; È parte del territorio. E' tutto ciò che esiste a Eldwist. Hai visto cosa ha fatto quando si È finalmente degnato di farci entrare nella cupola e dopo, quando ha convocato il Maw Grint. Ha aperto la roccia, così, semplicemente. La sua stessa pelle, Walker. Non credi che se ne accorgerebbe, se cercassimo di arrampicarci

sulla sua pelle da sotto? Cosa credi che succederebbe? Splash!>>
Morgan fece un gesto come di macina premendo i palmi delle mani. Il viso sconvolto, il corpo percorso da brividi.
L'espressione sul volto di Walker non mutò. <<Ciò che dici È possibile ma non probabile. Può darsi che Uhl Belk sia il cuore e l'anima del regno che ha creato, ma È pur sempre, come la sua creazione, una cosa di pietra. La pietra È insensibile. Uhl Belk non avrebbe mai scoperto che eravamo qui se fosse stato costretto ad affidarsi unicamente ai sensi. E' stata la presenza della nostra magia ad avvertirlo. Può darsi che in lui ci siano ancora residui dei cinque sensi umani, ma si affida soprattutto a Rastrello. Se riusciamo a evitare l'uso della magia, potremo penetrare nella cupola prima che se ne renda conto.>>
Morgan fece per controbattere ma si trattenne. Viridiana gli stava stringendo il braccio con tale forza da fargli male.
<<Morgan>> sussurrò pressante, <<ce la possiamo fare. Walker ha ragione. E' la nostra unica possibilità.>>
<<Possibilità?>> Morgan abbassò gli occhi sul bel viso, lottando contro la forza invisibile che lo attirava verso di lei, mentre, ancora una volta, la vedeva bella oltre ogni immaginazione.
<<Possibilità di fare cosa, Viridiana?>> Riuscì a fatica a distogliere lo sguardo da quegli occhi scuri come laghi in cui rischiava di annegare. Si rivolse a Walker. <<Supponiamo che tu abbia ragione, che riusciamo a penetrare nella cupola senza che Belk se ne accorga. Che differenza fa? Come dovremmo agire? Usare i nostri malconci poteri magici? Noi tre, una fanciulla inerme, un monco e un uomo armato di mezza spada? Siamo tornati al punto di partenza della nostra discussione.>>
Ignorando la pressione delle mani di Viridiana, proseguì: <<Non mentirò con te, Walker. Tu leggi nella mia mente, in quella di chiunque. Sono terrorizzato. Lo ammetto. Se la Spada di Leah fosse di nuovo integra, affronterei un rischio come quello che rappresenta Uhl Belk. Ma non È così. E non ho un potere magico innato come avete tu e Par. Ho solo me stesso. Finora sono riuscito a cavarmela perché ho sempre accettato i miei limiti. E' in questo modo che ho potuto combattere gli ufficiali della Federazione che occupano la mia terra; È così che sono riuscito a sopravvivere contro qualcosa di molto più forte e grande di me. Si deve saper scegliere le proprie battaglie. Il Re della Pietra È un mostro, con altri mostri al suo comando e non vedo come noi tre possiamo fare qualcosa>>.
Viridiana scuoteva la testa, sconsolata. <<Morgan...>>
<<No>> la interruppe il giovane, ormai incapace di trattenersi. <<Non dire nulla. Ascolta, piuttosto. Ho sempre fatto ciò che mi chiedevi. Ho rinunciato ad altre responsabilità, a cui avrei invece dovuto adempiere, per venire a nord con voi in cerca di Eldwist e di Uhl Belk. Sono rimasto al tuo fianco per trovare la Pietra Nera. Desidero che tu riesca nella missione che tuo padre ti ha affidato. Ma non so proprio come questo possa realizzarsi, Viridiana. Tu lo sai? Puoi darmi la risposta?>>

La fanciulla gli si pose di fronte, sollevando il viso. <<Quello che posso dirti È che accadrà. Mio padre l'ha detto.>>
<<Con l'aiuto della mia magia, quella di Walker e di Pe Ell. Lo so. Bene, e allora che ne È di Pe Ell? Non dovrebbe venire con noi? Non abbiamo forse bisogno di lui per il successo dell'impresa?>>
Viridiana esitò prima di rispondere. <<No. La magia di Pe Ell si renderà necessaria solo dopo.>>
<<Dopo? E la tua?>>
<<Io non ho alcun potere finché non ricuperate la Pietra.>>
<<Quindi dipende tutto da Walker e da me.>>
<<Sì>>
<<In un modo o nell'altro.>>
<<Sì>>
Walker Boh si fece avanti, impaziente, il volto teso.
<<Adesso basta, Cavaliere. Fai apparire tutto come se si trattasse di un'impresa mistica che richiede una mediazione divina o un intervento dall'oltretomba. Non c'È nulla di difficile in ciò che ci È stato detto di compiere. Il Re della Pietra ha la Pietra Nera; deve essere costretto a restituirla. Dobbiamo penetrare furtivamente attraverso il pavimento della cupola e coglierlo all'improvviso. Dobbiamo trovare il modo di prenderlo alla sprovvista, sconvolgerlo, fare qualcosa che lo obblighi a mollare la presa sulla Pietra e strappargliela di mano. Non dobbiamo affrontarlo in battaglia né ucciderlo. Questa non È una prova di forza ma di intelletto. E di astuzia. Dovremo essere più furbi di lui.>>
Gli occhi dello Zio Oscuro ardevano. <<Non abbiamo fatto tutta questa strada solo per cambiare idea e tornare sui nostri passi, Morgan Leah. Sapevamo che non c'erano risposte alle nostre domande, che avremmo dovuto trovare da soli il modo di fare ciò che ci È stato chiesto di fare. Finora È stato così. Dobbiamo farlo per l'ultima volta. In caso contrario, la Pietra sarà perduta per noi. Ciò significa che anche le Quattro Terre saranno perdute. Gli Ombrati avranno vinto la loro battaglia. Cogline e Bisbiglio saranno morti invano. Anche la morte del tuo amico Steff sarà stata inutile. E' quello che vuoi? Davvero, Morgan Leah?>>
Morgan scostò Viridiana e afferrò il mantello dell'altro. Walker fece lo stesso. Per un istante si fronteggiarono così, muti, il volto di Morgan contorto in una maschera di rabbia, quello di Walker rilassato e intenso.
<<Anch'io sono spaventato, Cavaliere>> mormorò piano Walker. <<In me esistono paure che vanno molto al di là di ciò che ci chiedono di compiere in questo luogo. Sono stato incaricato dallo spettro di Allanon di utilizzare la Pietra Nera per riportare in vita Paranor e i Druidi. Se l'uso della Pietra sul Maw Grint trasforma Uhl Belk in pietra, come agirà su di me quando la userò sulla scomparsa Paranor?>>
Ci fu un lungo, pesante silenzio nel quale la domanda rimase sospesa e minacciosa nel suo significato essenziale. Poi

Walker mormorò: <<Non ha importanza, vedi. Devo scoprirlo da solo>>.
Morgan, arretrando lentamente, lasciò che il mantello di Walker gli scivolasse via dalle dita. <<Perché lo stiamo facendo?>> mormorò. <<Perché?>>
Walker Boh fu quasi sul punto di sorridere. <<Lo sai, Morgan Leah. Perché non c'È nessun altro che lo faccia.>>
Nonostante tutto, Morgan scoppiò in una risata. <<Soldati coraggiosi? O sciocchi?>>
<<Forse entrambe le cose. Magari solo testardi.>>
<<Questa mi sembra una buona spiegazione.>> Morgan sospirò, sfinito, cercando di liberarsi dell'oppressione del buio e dell'umidità, lottando per vincere il suo senso di inutilità.
<<Penso solamente che dovrebbero esserci più risposte di quante ne abbiamo.>>
Walker annuì. <<Dovrebbero. Invece ci sono solo motivazioni e quelle dovranno bastarci.>>
Nella mente di Morgan scorrevano ricordi del passato, di amici perduti o morti, della sua lotta per la sopravvivenza e della miriade di eventi che lo avevano portato via dalla sua patria negli Altipiani e spinto alfine a questo estremo angolo di mondo. Erano successe tante cose, quasi tutte sfuggite al suo controllo. Si sentì piccolo e inerme di fronte a quegli eventi, un piccolo frammento di relitto, sperduto nell'oceano, in balia delle maree. Era stanco e disgustato, il suo unico desiderio era che si arrivasse a una soluzione. Forse, l'unica soluzione era nella morte.
<<Lascia che gli parli io>> udì sussurrare Viridiana.
Lasciati soli, si inginocchiarono al centro della stanza, avvolti dall'oscurità, uno di fronte all'altra, i volti così vicini che Morgan poteva vedere il proprio riflesso negli occhi scuri della fanciulla. Walker se n'era andato. Le mani di Viridiana si allungarono verso di lui ed egli lasciò che le sue dita gli si posassero sul volto, gli sfiorassero i lineamenti.
<<Sono innamorata di te, Morgan Leah>> mormorò. <<Voglio che tu lo sappia. Dirti queste parole suona strano alle mie orecchie. Non ho mai pensato di poter provare un simile sentimento. Ho paure che sono tutte mie, diverse dalle tue o da quelle di Walker. Quello che temo È di essere troppo viva.>>
Si sporse in avanti e lo baciò. <<Riesci a capire ciò che intendo? Un essere formato dagli elementi della natura non È generato dall'amore di un uomo e una donna bensì dalla magia.
Fui creata con un fine preciso, per servire gli scopi di mio padre, ed egli stesso mi mise in guardia contro eventuali distrazioni dalla mia missione. Cosa potrebbe distrarmi di più del mio amore per te, Morgan Leah? Non so spiegare questo amore. Non lo comprendo. Vive e cresce nella parte umana che È in me e si fa spazio nonostante i miei sforzi per negarne l'esistenza. Cosa devo fare con questo amore? Mi dico e mi ripeto di ignorarlo... so che È pericoloso. Eppure non posso rinunciarvi, perché È un sentimento che mi dà forza ed energia

vitale. Sto diventando qualcosa di più di acqua o terra, più di un frammento d'argilla in cui È stata soffiata la vita. Sto diventando reale.>>
Morgan ricambiò il bacio, con ardore e determinazione, spaventato dal tono della voce, dalle sue parole, dalle implicazioni che celavano. Premeva le labbra contro le sue, non voleva più udire altro.
Lei si staccò. <<Devi ascoltarmi, Morgan. Avevo deciso di seguire la via mostratami da mio padre, di non lasciarmi andare alla deriva. I suoi consigli mi sembravano giusti. Ma ora mi accorgo di non riuscire a seguirli. Io devo amarti. Qualunque sia il compito che ci È stato affidato, noi non siamo veramente vivi se ignoriamo i nostri sentimenti. Quindi ti amerò in tutti i modi di cui sarò capace e non avrò più paura delle conseguenze di questo amore.>>
<<Viridiana...>>
<<Ma>> proseguì precipitosamente, <<la via si stende ancora chiara davanti a noi e dobbiamo percorrerla, tu e io insieme. Sappiamo dove conduce e dobbiamo arrivare sino in fondo. Il Re della Pietra deve essere sconfitto, la Pietra Nera ricuperata. Tu, io e Walker Boh dobbiamo fare in modo che questa missione sia portata a termine. Dobbiamo, Morgan. Dobbiamo.>>
Morgan assentiva alle parole della fanciulla, inerme di fronte a tanta determinazione, il suo amore per lei era così forte che avrebbe fatto qualunque cosa, corso qualsiasi rischio se lei glielo avesse domandato. Le lacrime gli bruciavano gli occhi ma riuscì a ricacciarle indietro. Affondò la testa tra le sue braccia e la strinse forte a sé. Le passò le dita tra i capelli argentei, seguì con i polpastrelli la dolce curva del collo morbido e delicato, sentì le braccia che lo stringevano e il corpo snello fremere contro il suo.
<<Lo so>> le sussurrò, piano.
Allora pensò a Steff, che moriva per mano della fanciulla amata, credendola ciò che non era. Sarebbe stato lo stesso per lui? Il pensiero lo colse di sorpresa. Pensò anche alla promessa che un tempo aveva fatto ai suoi amici, una specie di giuramento tra loro, Par, Coll e lui stesso, che chiunque di loro avesse scoperto una magia che avrebbe aiutato a liberare i Nani, avrebbe fatto di tutto per ricuperarla e usarla. Sicuramente la Pietra Nera possedeva un tale potere.
Si sentì pervadere da una calma interiore che a poco a poco dissolse ogni residuo di collera, di pessimismo, di dubbio e di incertezza. La via era davvero chiara e ben tracciata davanti a lui ed egli non aveva mai avuto veramente altra scelta se non quella di percorrerla sino alla fine.
<<Troveremo un modo>> sussurrò alla fanciulla e sentì le sue lacrime inumidirgli le guance.
Ritto nell'oscurità della stanza accanto, Walker Boh si voltò a guardare i due innamorati stretti in un abbraccio e quel-l'intimo calore lo raggiunse e lo sfiorò come la piccola mano di un bimbo sperduto. Volse altrove lo sguardo. Per lui non ci

sarebbe mai stato nulla di simile. Sentì una fitta di rimpianto che soffocò prontamente. Il suo futuro era come un faro luminoso nella tenebra del presente. Talvolta le sue doti di preveggenza rivelavano un lato tagliente.
Si mosse silenzioso nella stanza fino a raggiungere una finestra che si apriva sulla strada e guardò giù nel vuoto torbido di vapori e tenebre. Il mondo di Eldwist era un labirinto di barriere di pietra e corridoi che lo abbagliavano. Era un mondo aspro, fisso e senza scopo; gli ricordava in qualche modo la direzione che aveva preso la sua vita.
Ma ora, finalmente, la sua vita avrebbe avuto più significato.
Restava un interrogativo. Il Cavaliere lo aveva sfiorato nel suo sforzo di comprendere come avrebbero potuto affrontare un essere quale Uhl Belk. Un'incognita che li aveva accompagnati fin dall'inizio del viaggio, presenza costante, enigma che si opponeva a ogni tentativo di soluzione.
L'incognita era Viridiana. La figlia del Re del Fiume Argento, generata dagli elementi del Giardino, animata dalla magia - un indovinello con parole di una lingua sconosciuta.
Era stata incaricata di condurli a Eldwist. Ma un ordine, un sogno, non avrebbero sortito lo stesso effetto? Eppure il Re del Fiume Argento aveva scelto di inviare una meravigliosa creatura vivente, bella oltre ogni immaginazione. Perché? Lei era con loro per una ragione precisa, una ragione che andava ben al di là di quelle che lei stessa rivelava.
Cercando una risposta, Walker Boh sentì come un fremito negli oscuri recessi dell'anima.
Cosa era realmente venuta a fare Viridiana?

28

All'alba i tre compagni lasciarono il nascondiglio e scesero in strada. La pioggia era cessata, le nubi si erano ritirate al di sopra dei tetti degli edifici e la luce si diffondeva tutt'intorno, grigia e metallica. Il silenzio ammantava la città come un sudario, l'aria era senza vento e senza nebbia. Il rombo dell'oceano giungeva attutito dalla distanza. I loro passi sul selciato risuonavano sordi e l'eco restava a lungo sospesa come un bisbiglio nel cielo. Camminavano gettando continue occhiate alla vana ricerca di segni di vita. Nessuna traccia di Horner Dees né di Pe Ell. Rastrello si era ormai ritirato nella tana. Il Maw Grint dormiva nelle viscere della terra. E, sotto la cupola di roccia, Uhl Belk era l'unica triste certezza nel loro immediato futuro.
Tuttavia Walker si sentiva in pace con se stesso.
Procedeva davanti a Morgan e Viridiana, egli stesso sorpreso dalla propria calma. Aveva dedicato tanta parte della sua vita a cercare di comprendere e controllare gli scopi della sua esistenza, a lottare contro lo spettro di un destino prestabilito.
Adesso tutto ciò apparteneva al passato. Il tempo e gli eventi

lo avevano trascinato, in un vertiginoso crescendo, in quel luogo e in quel momento, un vortice implacabile che avrebbe risolto gli interrogativi di tutta una vita. L'incontro con il Re della Pietra avrebbe finalmente chiarito chi e cosa lui fosse realmente. Là e allora avrebbe dimostrato di essere o non essere degno dell'incarico conferitogli dallo spettro di Allanon.
Là e allora avrebbe potuto verificare se il suo destino era quello di ricuperare la Pietra Nera e di riportare quindi Paranor e i Druidi all'antica potenza oppure il contrario. Poteva sopravvivere a Uhl Belk o soccombere. Ormai non tentava più di analizzare e sviscerare ogni dubbio, rifiutava di tormentarsi con l'eterna ridda di "se" e di "ma" che lo aveva perseguitato tutta la vita. Le circostanze lo avevano portato in quel luogo e in quel momento ed era quanto gli bastava sapere. Che vivesse o morisse, in ogni caso si sarebbe finalmente liberato dal peso del passato. La magia di Shannara era ancora viva in lui? Era abbastanza potente, nonostante la perdita del braccio e il veleno dell'Asphinx, da permettergli di affrontare l'ira del Re della Pietra? Era lui il vero erede di Brin Ohmsford, designato da Allanon? Lo avrebbe scoperto fra non molto. La conoscenza, pensò con ironia, aveva sempre un effetto liberatorio.
Morgan Leah era meno sicuro di sé.
Camminando qualche passo dietro a Walker, la mano nella mano di Viridiana, il giovane si sentiva come un fragile globo di cristallo in cui dubbi e paure si dibattevano come insetti in trappola. Al contrario di Walker Boh, egli sapeva fin troppo. Sapeva che Walker non era più lo Zio Oscuro di un tempo, che il mito della sua invincibilità era andato perduto assieme al braccio e che anch'egli era stato preso nel vortice di profezie e premonizioni come tutti loro. Sapeva inoltre di essere anche più indifeso del suo compagno, uno spadaccino con un'arma spezzata e privata della magia che era a malapena riuscita a difenderlo da nemici molto meno pericolosi. Sapeva che erano in due contro Uhl Belk, che Viridiana non avrebbe potuto intervenire, che la fanciulla avrebbe condiviso il loro destino ma non sarebbe stata in grado di modificarlo. Ammetteva e comprendeva il bisogno di Viridiana di ricuperare la Pietra, la sua fede illimitata nelle parole del padre. Poteva sperare con tutte le sue forze di sopravvivere a ciò che li attendeva, costringersi a confidare in un miracolo. Ma i timori e le incertezze non si lasciavano ingannare da parole e ragionamenti, non si sarebbero abbandonati a false speranze. Si agitavano nella sua mente come un cervo sorpreso dal cacciatore ed egli sentiva nel petto il battito impazzito del proprio cuore. Cosa avrebbe fatto, si domandava disperato, quando il Re della Pietra lo avrebbe fissato con quegli occhi vuoti e terribili? Dove avrebbe trovato la forza di sostenerne lo sguardo?
Lanciò un'occhiata furtiva a Viridiana, ai lineamenti perfetti, allo scintillio degli occhi neri.
Ma Viridiana camminava al suo fianco, ignara di quello sguardo.

Avanzavano, isolato dopo isolato, verso il cuore della città,
camminando come gatti sul nastro di pietra del marciapiede,
rasente i muri delle case. Pareva loro quasi di sentire pulsare
la vita del Re della Pietra sotto i loro passi, di poter udire il
suo respiro nel silenzio. Era come una presenza soprannaturale,
un antico dio, uno spirito, un'entità di inimmaginabile potenza
- ne percepivano lo sguardo fisso su di loro. I minuti
scorrevano, strade e palazzi si susseguivano con una monotonia
che parlava di ere passate, di esseri vissuti tanto tempo
prima in quei luoghi senza lasciare traccia di sé. Un senso opprimente
di ineluttabilità si addensò su di loro, una voce silenziosa,
un volto sfocato, un tocco leggero, tutti con l'intento
subdolo di convincerli della vanità dei loro sforzi. Percepirono
quella presenza impalpabile e vi reagirono, ciascuno a suo
modo, ciascuno opponendo le proprie difese. Nessuno dei tre
si lasciò sopraffare. Uniti dalla ferrea determinazione di porre
fine a quell'incubo, procedevano implacabili.
A oriente, la fioca luce del giorno andava aumentando e filtrava
argentea e gelida tra la foschia. La città appariva come
un labirinto di cristallo.
Poco oltre intravidero tra gli edifici uno scorcio della cupola
e Walker Boh, sempre in testa, li fece ritirare nell'ombra
dell'edificio che stavano costeggiando, come se pensasse che
la cupola potesse vederli. Li condusse indietro lungo il marciapiede
e in una strada secondaria, poi in un'altra e un'altra
ancora, voltando a destra, poi a sinistra e così via in quel labirinto
di pietra. Si avvicinavano alla cupola seguendo un cammino
irregolare ma definito, come un corso d'acqua che, per
quanto sinuoso, procede sempre in discesa.
Infine Walker si fermò, sollevando la testa incappucciata
come per fiutare l'aria. Concentrato su se stesso, scandagliava
nei meandri della mente perché la sua magia gli rivelasse ciò
che gli occhi non potevano. Poi riprese ad avanzare, lungo un
ennesimo vicolo, poi un altro fino a raggiungere l'androne di
un edificio che conduceva a un'ampia scalinata. I gradini li
portarono nei sotterranei, in un locale vasto e buio dove dozzine
e dozzine di vagoni appartenenti a una civiltà ormai sepolta
erano allineati sui loro binari. Grosse carcasse, sventrate
dal tempo, i vagoni davano al locale l'aspetto di un ossario.
La luce filtrava in lame sottili in cui brillavano miriadi di particelle
di polvere.
Le scale continuavano a scendere e i tre le percorsero fino a
sbucare in un'anticamera che presentava un'apertura circolare
nella parete di fondo. Vi penetrarono, esitanti, e scoprirono
di trovarsi nelle fogne della città. I canali delle fognature si dipartivano
in tre differenti direzioni, catacombe tenebrose che
odoravano di silenzio e di morte. La mano di Walker si levò e
un bagliore argenteo si espanse tutt'intorno. Rimase immobile
per un istante, come a saggiare il silenzio, poi si inoltrò nella
galleria di sinistra.
Il cunicolo li inghiottì nelle sue nere fauci di pietra, avvolgenti

e minacciose. Il silenzio era una presenza in agguato, quasi palpabile. Nemmeno il più vago rumore del Maw Grint giungeva alle loro orecchie. Eldwist si presentava nuovamente come un sepolcro di pietra, luogo di morte, alieno alla vita.
Camminavano in fila indiana, Walker in testa, seguito da Viridiana, Morgan per ultimo. Muti, avanzavano tenendo lo sguardo puntato nell'alone di luce procurata da Walker, attenti a dove mettevano i piedi.
Dopo un po' Walker rallentò per poi fermarsi mentre la sua mano luminosa si spostava prima da un lato poi dall'altro. Nel tenue chiarore si delineò l'apertura di un passaggio che immetteva in un'altra rampa di scale.
Ancora una volta scesero verso un livello inferiore, un gradino scivoloso dopo l'altro, in una specie di pozzo. L'odore del Tiderace si faceva sempre più pungente, poi udirono anche lo sciabordio lontano delle onde contro la roccia. Tesero l'orecchio, temendo di sentire lo stridio dei ratti ma non ne giunse traccia. In fondo alla scala, Walker li condusse verso destra, attraverso una stretta fenditura irta di affilati spuntoni di roccia scolpiti dalla natura e dal tempo. Procedevano con cautela, chini e stretti l'uno all'altro per mantenersi nel cerchio di luce. L'umidità chiazzava di nero la pietra delle pareti.
Di tanto in tanto il chiarore era attraversato da movimenti rapidissimi che, con fatica, Morgan riuscì a identificare. Piccoli granchietti neri, riconobbe sorpreso. Erano dunque così lontani dalla presenza di Uhl Belk da riuscire a sopravvivere? E così vicini all'acqua del mare?
Finalmente sbucarono nella caverna sotterranea che la volta precedente aveva rischiato di diventare la loro tomba. Le pareti rocciose si allontanavano a semicerchio dalla sporgenza su cui si erano arrestati e l'oceano, giù in fondo, si rompeva furioso negli scogli. Miriadi di goccioline sospese rendevano l'aria densa di vapori che drappeggiavano di bianco gli angoli più lontani della grotta. La fioca luce del giorno illuminava qua e là l'oscurità sotterranea, spiovendo da crepe nella pietra e formando piccoli arcobaleni sbiaditi che si inarcavano lievi nella foschia.
La sporgenza di roccia si protendeva su ambo i lati, scabra, irregolare, ora precipitando per alcuni metri, ora inerpicandosi verso l'alto, per scomparire poi nelle ombre. Walker Boh scrutò ovunque, saggiando lo spazio, in cerca di ciò che sapeva avrebbe percepito, il pulsare della magia. Lo sguardo si sollevò verso la volta della caverna. Verso Uhl Belk.
<<Da questa parte>> mormorò, dirigendosi a sinistra.
I rumori del Maw Grint che si svegliava risuonarono nella caverna sempre più forti, finché l'intera Eldwist fu scossa dalla furia selvaggia del mostro.
Il piano era semplice, del resto erano sempre i piani più semplici quelli che offrivano maggiori probabilità di successo. L'unico problema, in questo caso, pensava Pe Ell ritto nell'ombra dell'edificio di fronte alla tana di Rastrello, era che

lui si addossava tutti i rischi, mentre Horner Dees se ne rimaneva al sicuro nelle retrovie.
Naturalmente, il piano era stato ideato dal vecchio.
Come Viridiana, Walker e Morgan, anche loro due erano usciti all'alba, sbucando dal loro rifugio alla triste luce del giorno, battendo le palpebre e guardandosi intorno sospettosi. Dopo essersi scambiati una rapida occhiata, si diressero prima alla tana del Serpide, poi tracciarono il percorso lungo il quale Pe Ell avrebbe dovuto attirare il mostro. Quando Dees fu certo che Pe Ell lo avesse memorizzato, agganciarono il marchingegno del vecchio, controllarono la leva della carrucola, poi si separarono.
Pe Ell fece il percorso a ritroso, fino alla tana di Rastrello.
Ora era là, in attesa.
Invisibilità e rapidità erano ciò che gli occorreva, prima l'una poi l'altra e non troppo di nessuna - gli arnesi da lavoro di un assassino.
Tese l'orecchio nel silenzio per un tempo lunghissimo, giudicando la distanza che avrebbe dovuto superare e valutando la possibilità di ritirata.
Questa volta, se le cose si fossero messe male, non ci sarebbe stato nessuno a salvarlo. Il volto scarno si girò a destra e a sinistra, si sollevò a fiutare l'aria salmastra e la roccia umida attraverso la nebbia, vagliando ciò che gli suggeriva l'istinto, cioÈ che Rastrello era ancora sveglio.
Sulle labbra sottili comparve quel suo sorriso gelido e crudele.
La collera era svanita. L'imminenza dell'atto di uccidere, come il tocco di Viridiana, lo placava, lo blandiva, gli infondeva un senso di pace. Era tranquillo e rilassato, ogni pensiero al suo posto, ogni istinto affilato come la lama del suo Stiehl e altrettanto affidabile.
Silenziosamente, scivolò attraverso la strada verso l'ingresso della tana. Aveva con sé il rampino legato alla fune; lo lanciò verso la stessa sporgenza di cui si erano serviti la notte precedente. Il rampino sibilò nell'aria e con un breve schiocco metallico si agganciò saldamente. Pe Ell indietreggiò e attese.
La porta rimase chiusa. Rastrello non si era accorto di nulla oppure attendeva in agguato. Pe Ell aveva sperato che il rumore del rampino facesse uscire il mostro dal suo nascondiglio, risparmiandogli il fastidio di scalare la corda. Ma sapeva di chiedere troppo alla fortuna.
Fece un profondo respiro. Da questo momento il piano diventava realmente rischioso.
Avanzò, afferrò la corda e cominciò ad arrampicarsi. Saliva rapido e leggero, una mano dopo l'altra, abbastanza agile e forte da non dover usare le gambe. In cima, afferrò la leva, le diede uno strattone e si lasciò immediatamente scivolare, scorrendo lungo la corda. Quando fu a terra, la porta si stava già aprendo. Ci fu come un sibilo leggero proveniente dal-l'interno ed egli balzò fulmineo all'indietro. Un braccio metallico lo mancò per un soffio, frustando il suolo oltre i suoi

piedi. Rastrello si stava già muovendo, caracollando in avanti, un turbine di tentacoli protesi in continuo movimento.
Pochi secondi e l'entrata alla tana si era sollevata completamente. Rastrello si lanciò in avanti, le ruote metalliche sfrigolanti, furioso, frenetico, del tutto dimentico che ormai era pieno giorno. Infuriato dall'intrusione di Pe Ell, gli si avventò immediatamente contro. L'assassino corse via come un fulmine con il mostro alle calcagna, gettandosi nell'ombra del vicolo oltre la strada. Il Serpide lo seguì, più veloce di quanto Pe Ell si aspettasse. Per un breve istante lui si chiese se non avesse calcolato male il vantaggio. Ma ormai non c'era tempo per le recriminazioni e i dubbi si dissolsero in un'ondata di determinazione che lo sospinse in avanti, sempre più veloce.
Percorse tutto il vicolo, infilandosi senza rallentare nella strada successiva. Poi si fermò. Attento alle trappole, si disse. Attento a non cascarci tu stesso. Era ciò che avevano progettato contro Rastrello, il vecchio e lui - far precipitare il mostro in una profondissima fossa, nelle viscere di Eldwist. Sempre che Pe Ell fosse riuscito a sopravvivere a quell'inseguimento.
Il Serpide proruppe dall'androne dell'edificio accanto, scegliendo da sé il percorso da seguire, quasi cogliendolo di sorpresa. Schivò a malapena i tentacoli più vicini, agile come una scimmia, già lontano prima che il mostro si fosse reso conto della sua vicinanza. Schizzò lungo il muro dell'edificio con Rastrello che quasi gli alitava sul collo. La corazza di ferro della bestia raschiava la pietra stridendo. Percepiva la mole della creatura che incombeva alle sue spalle, una valanga sul punto di staccarsi dalla montagna. Passò attraverso un edificio, poi un altro e sbucò in una strada più in là. Era vicino ormai, ancora soltanto due isolati. Ma il mostro? Si voltò a guardare. Lo sentì avanzare ma non riuscì a individuare la provenienza del rumore. Dove...?
Dall'ombra di un androne profondamente rientrato il Serpide eruppe sulla strada, un braccio metallico si abbatté a pochi centimetri da Pe Ell. L'assassino riuscì a schivare la frustata con un balzo felino, mentre dal petto gli sfuggiva un urlo di rabbia e di terrore.
Che velocità!
Voleva voltarsi e affrontarlo, vederlo dibattersi mentre la lama dello Stiehl lo riduceva a brandelli. Voleva assaporare l'agonia di Rastrello. Invece continuò a fuggire, correndo lungo i sentieri di pietra della città, per le strade, lungo i muri delle case, passando come un lampo da una chiazza di luce a una di semioscurità, un'ombra tra le ombre. Tentacoli sibilavano e frustavano l'aria dietro di lui, colpendo porte e finestre, mandando la pietra in frantumi, sollevando nuvole di polvere. Il mostro enorme avanzava implacabile in un turbine devastante. Rastrello pareva accelerare ulteriormente; se la luce del giorno lo disturbava, se la cecità lo inibiva, il suo incedere non lo dimostrava affatto. Pe Ell poteva sentirne la furia

distruttrice come qualcosa di palpabile.
L'inseguimento li portò lungo un'altra via ancora e oltre un ennesimo angolo. Pe Ell si accorse che perdeva terreno. Davanti a lui la strada terminava in un parco pietrificato. Una gradinata scendeva verso una statua, una figura alata drappeggiata da pieghe e strascichi marmorei - e verso una trappola, la stessa che aveva inghiottito il vecchio Dees e il Cavaliere non più di un paio di giorni prima.
Horner Dees era là in attesa, assicurato all'argano, ritto sul bordo della botola nascosta, un'esca vivente. Pe Ell balzò di lato in un vicolo e accelerò ancora l'andatura mentre Rastrello svoltava l'angolo dietro a lui, con tutti i tentacoli protesi.
Passò oltre Dees, cogliendo per un attimo l'espressione rude del vecchio, pallido sotto la barba, e saltò sul muro dove erano disposte le funi che assicuravano il marchingegno. Le tirò saldamente, sollevando Dees al di sopra della botola segreta.
Udì Rastrello irrompere stridendo nella strada, Horner Dees lanciare un urlo. Il mostro si accorse del vecchio, mutò leggermente direzione e caricò. Dees, nonostante tutto, cercò istintivamente di indietreggiare quando vide quell'enorme ammasso meccanico andargli addosso con fragore metallico.
Poi la botola si spalancò e il mostro cominciò a precipitare. Rimbalzò giù per la rampa di pietra, il corpo corazzato che scivolava stridendo. Obnubilato dal desiderio di catturare Dees, non si era più ricordato dove si trovava. Ora era in trappola e scivolava sempre più in basso in una corsa irrefrenabile. Presto scomparve alla vista. Pe Ell ululò di piacere.
Ma, inaspettatamente, tentacoli sbucarono dall'apertura, afferrandosi a tutti gli appigli che trovavano - un angolo della gradinata, una fenditura di un muro, qualunque sporgenza o anfratto. Il corpo smise di precipitare e una nube di polvere fuoriuscì dal buco impedendo la vista. Pe Ell ebbe un attimo di esitazione, dimenticando momentaneamente di tenere ben tesa la corda dell'argano che reggeva Dees. Poi udì il vecchio gridare. Tirò freneticamente la corda ma si accorse che non cedeva. Una forza opposta alla sua tirava nell'altra direzione, ed era enormemente più potente di lui. Aveva aspettato un attimo di troppo. Rastrello aveva preso il vecchio Dees.
A quel punto, Pe Ell non esitò oltre. Non pensava alla sua promessa; mantenere la parola non aveva mai significato molto per lui. Semplicemente reagì d'istinto. Lasciò andare la corda, saltò giù dal muro e si precipitò verso la conca. Vide il vecchio trascinato lentamente verso la botola spalancata, le mani che cercavano freneticamente di afferrarsi al selciato, le gambe che si dibattevano nel vuoto, un tentacolo avvolto attorno al grosso torace. Raggiunse Horner proprio mentre stava per scomparire nella voragine. Lo Stiehl balenò nell'aria e troncò il tentacolo, poi balenò ancora e le funi che trattenevano Dees furono tagliate di netto.
<<Scappa!>> urlò Pe Ell, tirando e spingendo il grosso corpo del compagno.

Un braccio metallico gli scivolò attorno tentando di bloccargli le braccia. Egli si divincolò, la lama dello Stiehl brillò di luce magica e il tentacolo si ritrasse. Pe Ell si lanciò verso sinistra, troncando tutti i tentacoli che impedivano a Rastrello di precipitare. La polvere oscurava la luce grigia del giorno, mescolandosi alla foschia fino a confondere tutto. Pe Ell si muoveva per puro istinto, schivando e sgusciando, in una confusione di tentacoli che andava tranciando, uno dopo l'altro, finché udì nuovamente uno stridore e il mostro riprese a scivolare verso il basso.

Poi ci fu un fragore metallico e un turbine di braccia flagellanti e Rastrello scomparve. Precipitò lungo il canale di scolo e cadde nella voragine. Soffocando un'ondata di esaltazione Pe Ell corse in cerca di Horner Dees. Lo trovò che arrancava a fatica sulla gradinata della conca. <<Alzati!>> gridò, tirandolo in piedi per un braccio, quasi senza fermarsi, e trascinandolo con sé.

Il terreno dietro di loro esplose, la strada si aprì lanciando ovunque frammenti di pietra. I due vennero proiettati in avanti, caddero e si voltarono a guardare.

Gli ultimi tasselli del piano di Horner Dees andarono a posto.

Dalle viscere di Eldwist si levò il Maw Grint; svegliato dall'impatto con il corpo di Rastrello, fu colto da una furia selvaggia. Emise un urlo e si scosse, innalzandosi verso il cielo, enorme verme luccicante, tutto creste e scaglie, così gigantesco da oscurare la luce del giorno. Rastrello pendeva dalle sue fauci, pietrificandosi a mano a mano che il veleno lo ricopriva, divincolandosi sempre più debolmente. Il Maw Grint lo tenne stretto ancora per un attimo poi lo lanciò come il gatto fa con il topo. Il corpo volò in aria e andò a sfracellarsi contro la parete di un edificio. La parete crollò sotto l'impatto di quell'ammasso di metallo ormai trasformato in pietra e Rastrello si disintegrò in mille pezzi.

Allora il Maw Grint si ritirò di nuovo nella tana sotterranea, e il frastuono dei suoi movimenti svanì nel silenzio. La polvere si depositò lentamente e la luce del giorno si ravvivò.

D'impulso, Pe Ell strinse la mano di Horner. Il rantolo aspro del loro respiro era l'unico rumore nel silenzio che era seguito.

Sottoterra, nella caverna sottostante la cupola-fortezza del Re della Pietra, il rombo del Maw Grint si unì al rombo del Tiderace. Il volto abbronzato di Morgan Leah si levò a scrutare nella foschia.

<<Cos'era?>> mormorò.

Walker Boh scosse il capo, incapace di fornire una risposta. Sentiva ancora la roccia vibrare, l'eco della furia del Maw Grint disperdersi lentamente. Qualcosa l'aveva provocato, qualcosa aveva interrotto il suo sonno abituale. Tuttavia, la reazione del mostro gli era sembrata differente da quando il Re suo padre l'aveva convocato, più impaziente, più intensa.

<<Si È addormentato ancora?>> incalzò Morgan, ansioso, temendo di essere preso in trappola.
<<Sì.>>
<<E lui?>> Morgan indicò vagamente nei vapori della caverna.
<<Lui lo sa?>>
Uhl Belk. Walker sondò, spingendosi con la mente oltre gli strati di roccia nel tentativo di scoprire ciò che stava accadendo lassù. Ma era troppo lontano, la pietra troppo spessa perché la magia la potesse attraversare. A meno che non impiegasse il proprio tocco personale, ma allora il Re della Pietra si sarebbe accorto della sua presenza.
<<Riposa tranquillo>> disse Viridiana, inaspettatamente. Venne avanti per fermarsi a fianco del giovane, i lineamenti distesi, lo sguardo distante. Il vento creato dalla risacca le scompigliava la chioma e ciocche d'argento le accarezzavano il volto.
<<Non preoccuparti, Morgan. Non si accorge del cambiamento che È avvenuto.>>
Ma Walker sì che se ne accorgeva, qualunque cosa fosse, proprio come Viridiana. Ancora vaga e sfuggente ma in continua espansione, era qualcosa che andava al di là del trascorrere del tempo, dell'erosione lenta e implacabile della roccia. La sussurrava il vento, il suolo la rifletteva, l'aria la cullava. Una vibrazione di magia che la figlia del Re del Fiume Argento e lo Zio Oscuro avevano potuto percepire. Solo il Cavaliere era rimasto insensibile.
Walker fu preso da un senso di urgenza; il tempo stava scivolandogli tra le dita come sabbia.
<<Dobbiamo affrettarci>> disse brusco, cominciando di nuovo ad avanzare. <<Su, presto, seguitemi.>>
Li condusse a sinistra, giù per le sporgenze irregolari e scivolose del cornicione di roccia. Avanzavano con le spalle al muro, su un passaggio largo poche decine di centimetri, la spuma del mare, a ogni ondata, spruzzava incessantemente la superficie scabra. Davanti e di fianco, la caverna si estendeva come un vasto mondo occulto e ai tre compagni pareva quasi di sentire gli occhi di abitanti invisibili che li scrutavano.
Il cornicione terminò in una cavità nella parete che si perdeva nella tenebra più fitta. Walker sollevò la mano ammantata di magica luce bianca e apparve una rampa di scale, che si snodava verso l'alto, nella roccia.
Con Viridiana e Morgan che lo seguivano come ombre, lo Zio Oscuro cominciò a salire.

29

Da ragazzino, Morgan Leah aveva giocato spesso nelle caverne costellate di cristallo a oriente della città. Le grotte si erano formate secoli prima, erano state esplorate e poi dimenticate da generazioni. Il fondo di roccia era liscio e consumato dal tempo e da migliaia di passi. Erano sopravvissute alle Grandi

Guerre, alle Guerre delle Razze, all'intrusione di esseri viventi di ogni tipo e persino ai movimenti tellurici che facevano ribollire la terra proprio sotto di esse. Quelle caverne erano vere e proprie sacche di luce, le volte irte di stalattiti, il suolo cosparso di pozze d'acqua limpida e di voragini che si perdevano nella tenebra sottostante, collegate una all'altra da un intrico di cunicoli, angusti e sinuosi. Era pericoloso esplorarle, il rischio di perdersi in quei labirinti era sempre in agguato. Ma per un ragazzo degli Altipiani sempre in cerca di avventure come Morgan Leah, il rischio aveva un'attrattiva irresistibile.
Aveva scoperto le grotte da bambino. Quando scovò un'entrata, era assieme a un gruppo di compagni, ma era stato l'unico tanto coraggioso da entrarci. Quel giorno vi penetrò per un breve tratto, intimidito non poco dal mistero di quei luoghi sconosciuti; sembrava che le caverne conducessero proprio nel cuore della terra. Fu il fascino di questa eventualità che lo indusse a ritornare e ogni volta avanzava un poco oltre. Teneva i genitori accuratamente all'oscuro di queste sue imprese, come fanno tutti i ragazzi; c'erano già abbastanza divieti per loro a quei tempi. Giocava all'esploratore di nuovi mondi, sconosciuti a chiunque altro. La sua fantasia si scatenava libera quando era nelle caverne, poteva diventare chiunque e qualunque cosa. Spesso vi si avventurava da solo, preferendo il senso di libertà che gli procurava l'assenza di compagni, quando poteva dare libero sfogo al corso dei suoi pensieri, perché la loro presenza imponeva limiti cui non era sempre disposto a sottostare. Solo, poteva fare tutto ciò che gli veniva in mente.
Un giorno, durante una di queste spedizioni solitarie, circa un anno dopo la scoperta delle caverne, si perdette. Giocava, dimentico dei suoi stessi passi, fiducioso nella sua capacità di orientamento, perché era sempre stato capace di uscirne e, a un tratto, non seppe più dove si trovava. Il cunicolo che stava percorrendo non gli appariva familiare; le grotte che attraversava avevano un aspetto diverso e sconosciuto; l'atmosfera divenne improvvisamente raggelante e ostile. Gli ci volle un po' di tempo per accettare l'idea di essersi realmente perduto e non semplicemente confuso, poi si fermò e attese. In principio non aveva idea di cosa stesse aspettando, ma dopo un po' gli divenne chiaro. Stava aspettando di venire inghiottito. Le caverne si erano animate, come un animale che interrompa il letargo per divorare un ragazzino che credeva di poter farla franca. Morgan si sarebbe ricordato di ciò che provò in quei momenti per il resto della vita. Il senso di disperazione devastante mentre le grotte si trasformavano da roccia inanimata in qualcosa di vivente, che respirava, osservava e lo avvolgeva nelle sue spire, aspettando di vedere in quale direzione sarebbe fuggito. Ma Morgan non fuggì, raccolse le forze per opporsi alla belva sopportando con coraggio quell'opprimente senso di ineluttabilità. Estrasse il coltello che portava sempre con sé e lo tenne davanti, pronto a vendere cara la pelle. Lentamente,

senza quasi rendersi conto di cosa stava facendo, si trasformò nel personaggio che aveva finto di essere per tante ore di gioco. Divenne un'altra persona e, in qualche modo, questo fu la sua salvezza. La bestia indietreggiò. Egli mosse in avanti baldanzoso e, mentre avanzava, l'estraneità dei luoghi svanì poco alla volta. Cominciò a riconoscere qualcosa di familiare, una sporgenza di quarzite qui, l'entrata di un cunicolo là, sempre qualcosa in più e, a un tratto, seppe dove si trovava.
Quando emerse dalle grotte era ormai buio. Si era perduto per parecchie ore, eppure gli erano sembrati attimi. Si incamminò verso casa riflettendo che se le caverne avevano molti modi di mascherarsi, sapendo dove guardare si riusciva sempre a scoprire la loro vera natura.
Allora era solo un ragazzino. Adesso era un uomo e le certezze dell'infanzia l'avevano abbandonato ormai da tempo.
Aveva visto fin troppo della vita reale. Aveva imparato troppe verità e nella maniera più dura.
Eppure, mentre saliva i gradini che si snodavano lungo la pietra della caverna nel sottosuolo di Eldwist, fu colpito dall'affinità tra ciò che provava adesso e ciò che aveva provato allora, intrappolato entrambe le volte in un labirinto di roccia da cui non era certo di riuscire a emergere. Anche adesso c'era quella sensazione di vita proveniente dalla pietra stessa, la presenza di Uhl Belk, che vibrava come un pulsare silenzioso. E la sensazione di essere spiato da una bestia svegliata dal letargo e in agguato per vedere dove sarebbe fuggito. Il peso dell'animale gli premeva addosso, un essere di dimensioni inimmaginabili. Una penisola, più di una città, un mondo intero - Eldwist era tutto questo e Uhl Belk era Eldwist. Morgan Leah cercò invano di scoprire il travestimento che lo aveva ingannato da ragazzo, il volto che un tempo aveva creduto nascondersi dietro una maschera. Temeva che se non l'avesse trovato non avrebbe avuto scampo.
Salivano immersi nei propri pensieri, i tre della spedizione di Rampling Steep, gli unici rimasti ad affrontare il Re della Pietra. Morgan tremava e non solo per l'atmosfera gelida e umida della caverna. Anzi, sentiva gocce di sudore scorrergli lungo la schiena mentre continuava a essere tormentato dal pensiero di cosa avrebbe fatto quando le scale fossero finite e si fosse trovato all'interno della cupola. Sfoderare la spada, quella comune ma intera che portava con sé? E attaccare quell'essere immortale con una semplice arma terrena? Oppure sfoderare il suo talismano distrutto, una lama spezzata? Cosa ci si aspettava realmente da lui?
Osservò Viridiana avanzare davanti a lui, esile e delicata nell'argentea luce di Walker, una fragile creatura di carne e sangue che un semplice colpo della mano rocciosa di Uhl Belk poteva ridurre in briciole. Viridiana che non esisteva più - cercò di immaginarselo. E subito venne assalito da nuove fitte di terrore che lo trafiggevano come frecce infuocate.
Perché stavano facendo questo? Perché perfino tentare

un'impresa simile?
Walker scivolò sui gradini bagnati e mandò un gemito quando il ginocchio colpì la roccia. Rallentarono in attesa che gli passasse il dolore e Morgan allungò l'orecchio aspettandosi una reazione di Uhl Belk. Preda e cacciatore, ma chi era l'uno e chi l'altro? Per un attimo desiderò intensamente che Steff fosse lì al suo fianco. E Par Ohmsford, e Padishar Creel. Sentiva la mancanza di tutti loro. Ma erano pensieri vani. Nessuno di loro era lì, nessuno sarebbe giunto in suo aiuto. Era solo.
Con la fanciulla che amava ma che non poteva aiutarlo.
E con Walker Boh.
Un inaspettato barlume di speranza si accese in lui. Walker Boh. Fissò l'uomo avvolto nel mantello che li guidava, monco, sfuggito dalla Cripta dei Re, resuscitato dalle ceneri di Pietra del Focolare. Un gatto dalle molte vite, pensò. Lo Zio Oscuro di un tempo lontano, forse non più l'invincibile eroe di tante leggende ma pur sempre un miracolo, capace di sfidare Druidi, spettri, Ombrati e sopravvivere. Venuto a Eldwist per adempiere al compito fatale richiestogli dall'ombra di Allanon o per morirne - ecco qual era stata la scelta di Walker Boh. Walker, che aveva superato ogni avversità fino a quel momento, come Morgan rammentò a se stesso, non era proprio un uomo facile da uccidere.
Quindi, poteva darsi che la sua morte non fosse prevista nemmeno in questa circostanza. E forse - solo forse - parte di quell'immortalità poteva proteggere anche lui, Morgan.
Walker rallentò. Uno schiocco delle dita e la luce magica svanì. Rimasero silenziosi nelle tenebre, in attesa, tutti i sensi all'erta. A mano a mano che gli occhi si abituavano al buio, lo spazio che li circondava perdeva il suo aspetto impenetrabile, assumendo forma lentamente - scale, soffitto, pareti e, poco più in là, un'apertura.
Avevano raggiunto la cima della scala.
Ma Walker continuava a trattenerli, immobile. Quando Morgan cominciava a pensare di non riuscire a resistere un secondo di più, ripresero ad avanzare, lentamente, con cautela, un passo dopo l'altro, ombre nell'oscurità. I gradini avevano ceduto il posto a un corridoio. Lo percorsero, furtivi, nel silenzio carico dei loro pensieri, così intensi che Morgan quasi li sentiva urlare, nudi e scoperti come ferite aperte.
Al termine del corridoio si fermarono di nuovo, ancora celati nella sua oscurità protettiva. Morgan fece un passo avanti, esitante, per gettare uno sguardo angosciato a ciò che li attendeva oltre.
La cupola del Re della Pietra si spalancava davanti a loro, vasta e indistinta, silenziosa come un sepolcro. Le gradinate che circondavano l'arena si dipartivano in file simmetriche, una natura morta di ombre e mezze luci che arrivava fin quasi al soffitto a volta, i livelli più alti poco più che linee abbozzate contro il grigio della roccia. Più sotto, l'arena si apriva, piatta

e dura, completamente deserta. La gigantesca figura di Uhl Belk, ricurva al centro di essa, voltava loro le spalle in modo da mostrare solo un profilo indefinito di quel volto contorto.
Morgan trattenne il respiro. Il silenzio della cupola pareva sussurrare avvertimenti che risuonavano nel cervello.
Walker Boh indietreggiò e gli venne vicino; il volto pallidissimo e incavato si chinò verso il suo avvicinando la bocca all'orecchio del giovane. <<Tu vai a sinistra, io a destra. Tienti pronto per quando lo colpirò. Cercherò di fargli cadere la Pietra di mano. Se succede, devi impadronirtene immediatamente e scappare. Non voltarti. Non fermarti per nessuna ragione.>>
La mano di Walker gli strinse il polso, con forza. <<Sii rapido, Cavaliere. Fulmineo.>>
Morgan annuì, senza parole. Per un attimo gli occhi di Viridiana incrociarono i suoi. Non riuscì a leggervi nulla.
Poi Walker avanzò, scivolando dall'apertura del corridoio e dirigendosi a destra, rasente il muretto della gradinata. Morgan seguì, prendendo a sinistra, messe da parte le paure, affidandosi fiducioso agli ordini dello Zio Oscuro. Scorrendo lungo la parete di pietra come un fantasma, rapido e determinato, sentendosi sorprendentemente rassicurato dal semplice fatto che era entrato in azione. Ma il terrore continuava ad aggirarsi in lui come un animale in gabbia. Le ombre sembravano avvolgersi in spire attorno al suo corpo, il silenzio sepolcrale gli sibilava nel cervello come un serpente velenoso. Procedeva, gli occhi fissi sulla sagoma china al centro dell'arena, cercando di distinguerne il minimo movimento. La statua rimaneva immobile. Uhl Belk era roccia scolpita contro lo sfondo grigio e immobile di altra roccia. Veloce ora, pensò Morgan, avanzando. Veloce come il lampo. Vide Walker all'altra estremità dell'arena, un'ombra curva e furtiva, quasi impercettibile nella penombra. Ancora pochi secondi, pensò. Poi...
Viridiana.
Rammentò all'improvviso che, nella fretta di ubbidire agli ordini di Walker, aveva scordato la fanciulla. Dov'era? Si fermò bruscamente, cercandola con lo sguardo, scandagliando le gradinate, le aperture dei corridoi, le ombre che si protendevano ovunque. Sentì che qualcosa gli si spezzava nel petto. Viridiana!
Poi la vide - non si era nascosta al sicuro nell'ombra, né era indietreggiata nel corridoio da dove erano sbucati. Era là ben visibile, che avanzava direttamente verso l'arena, verso l'enorme sagoma di Uhl Belk. Il respiro gli si fermò in gola. Cosa stava facendo?
Viridiana!
L'urlo risuonò acuto solo nella sua mente, ma il Re della Pietra parve sentirlo e rispose con un grugnito quasi inudibile, animandosi, raddrizzandosi lentamente dalla sua posizione ricurva, cominciando a voltarsi...
Una vivida luce bianca rischiarò la volta della cupola, così intensa e accecante che per un attimo Morgan dovette distogliere lo sguardo. Era come se il sole avesse squarciato le nubi,

la grigia foschia, la roccia stessa per incendiare l'aria imprigionata nella cupola. Morgan vide Walker Boh, il suo unico braccio che sbucava dalle pieghe scure del mantello come una lancia levata, la magia che scaturiva dalla punta delle dita.
Uhl Belk urlò sorpreso, il corpo mastodontico rabbrividì, le braccia di roccia si sollevarono a riparare gli occhi, stridendo in ogni giuntura per lo sforzo immane.
In quell'attimo Walker Boh balzò in avanti, un'ombra scura nella luce abbacinante, avventandosi sul Re della Pietra scosso da brividi poderosi di sofferenza. Ancora una volta, il suo braccio si levò, scagliando davanti a sé una grossa manciata della polvere nera e impalpabile di Cogline. Una nube scura si abbatté su Uhl Belk ed esplose. Pezzi e frammenti di quel corpo deforme vennero scagliati tutt'intorno. Una fiammata percorse il braccio di pietra fino al pugno che stringeva la Pietra Nera.
Ma non allentò la presa sulla gemma.
E, a un tratto, Morgan Leah scoprì di non potersi più muovere. Era bloccato sul posto. Come era accaduto sulla Sporgenza, quando il Serpide aveva raggiunto la vetta, nascosto dalle tenebre e i fuorilegge del Movimento erano corsi all'attacco del mostro, si ritrovava paralizzato. Tutti i dubbi e i timori, le incertezze e gli incubi lo avevano assalito. Lo avevano afferrato con i loro artigli e legato saldamente come autentiche catene. Cosa poteva fare? Di che aiuto poteva essere? La sua magia era perduta, la sua Spada in pezzi. Guardò impotente Uhl Belk che cominciava a voltarsi, a superare l'assalto di Walker Boh e a respingere la sua magia. Lo Zio Oscuro rinnovò l'attacco, ma questa volta colpì senza l'aiuto dell'elemento sorpresa e il Re della Pietra si ritrasse appena. Già il bagliore del falso astro di Walker andava morendo e la luce grigia della cupola tornava a mostrarsi.
Le parole di Walker gli pulsavano nelle orecchie, cariche di sarcasmo.
Sii rapido, Cavaliere. Fulmineo.
Con uno sforzo devastante Morgan lottò contro la sua immobilità, estrasse la spada dal fodero... ma le dita non riuscirono a fare presa, le mani non gli obbedivano più. La spada scivolò a terra, rimbalzando sulla roccia con rumore metallico.
Il Re della Pietra sibilò mentre protendeva la mano mostruosa ad afferrare Walker per poterlo stritolare. Lo Zio Oscuro si era avvicinato troppo, non aveva scampo. Poi, a un tratto, era sparito, ricomparendo l'attimo successivo in due immagini distinte, poi quattro, poi sdoppiato all'infinito - il trucco preferito da Jair Ohmsford, tre secoli prima. Il Re della Pietra tentava disordinatamente di afferrare le immagini e queste, sfiorate, si dileguavano. Il vero Walker balzò verso il mostro, gettandogli sul viso altre fiamme candide, poi scivolò lontano, agile come un felino.
Uhl Belk gemette di rabbia, portandosi le mani al volto e scuotendo il corpo come un animale che cerca di liberarsi

dalle mosche. L'arena vibrò in risposta. Crepe si aprirono nel pavimento, in una ragnatela che raggiunse le gradinate, spezzandole e una pioggia di polvere e frammenti di roccia cadde dalla volta. Morgan perse l'equilibrio, l'impatto con la pietra del pavimento lo scosse fino ai denti.
Sentì un dolore acuto e proprio quella fitta lo liberò dalla paralisi che lo attanagliava.
Il pugno del Re della Pietra si levò e le dita cominciarono ad aprirsi. La non-luce della Pietra cominciò a filtrare, divorando ciò che restava della luce magica di Walker. Lo Zio Oscuro sollevò una cortina di fuoco per frenare l'avanzata di quella magia ma la non-luce la avvolse in un drappo di tenebra.
Walker indietreggiò nell'ombra, inseguito dalla non-luce, intralciato dalle crepe nel pavimento.
Pochi secondi e sarebbe stato in trappola.
Fu in quel momento che Viridiana prese fuoco.
Non c'era altro modo di spiegare quanto stava succedendo. Morgan lo vide accadere, eppure non riusciva a credere ai propri occhi. La figlia del Re del Fiume Argento, ormai a meno di una decina di metri da Uhl Belk, ritta e senza difese nell'ombra del mostro, levitò come uno spirito dell'aria fino a trovarsi a livello della testa del gigante e si incendiò. Fiamme limpide e dorate ammantavano di luce purissima il corpo della fanciulla che risplendeva come l'astro diurno. Era più bella di come Morgan l'avesse mai vista, perfetta e radiosa oltre ogni immaginazione. La chioma argentea era sollevata all'indietro e ondeggiava leggera tra le fiamme, gli occhi scintillavano nerissimi in tutto quell'oro. Fluttuava sospesa e chiara, un meraviglioso portento, creatura magica e impossibile.
Sta cercando di distrarlo, comprese Morgan sbigottito. Sta tradendo se stessa, rivelando chi È veramente, nel tentativo di distoglierlo da noi!
Il Re della Pietra si voltò, attirato dal nuovo bagliore, il volto già così sconvolto si contorse fino a perdere ogni sembianza. Il taglio che ne costituiva la bocca si spalancò alla vista della fanciulla di fuoco e disse con un rantolo:
Tu.
Uhl Belk dimenticò Walker Boh. Dimenticò i magici poteri dello Zio Oscuro. Dimenticò tutto, davanti a quell'apparizione di fiamma. In una frenesia di giunture stridenti lottò per raggiungere la fanciulla, sollevandosi dal pavimento di roccia che lo inchiodava sul posto, annaspando invano nella sua direzione, finché, colto da disperata frustrazione, allungò la mano che teneva la Pietra Nera contro di lei. La sua voce si era trasformata in un gemito raccapricciante di folle intensità. La terra stessa vibrò all'urgenza del suo desiderio.
Allora Morgan agì, in preda a una sorda disperazione. Levandosi in piedi, gli occhi fissi su Viridiana e sul mostro che voleva distruggerla, attaccò. Si scagliò senza pensare, senza ragionare, spinto dall'istinto e armato da una determinazione che non aveva mai sospettato di possedere. Corse nella nube

di polvere e detriti, saltando crepe e fessure del pavimento, come sospinto dai forti venti autunnali della sua terra natia.
Una mano corse alla cintura e sfoderò l'arma spezzata dei suoi avi, i resti della Spada di Leah.
Non se ne rese conto, ma la lama risplendeva di candida magia.
Dal petto gli uscì il grido di battaglia della sua patria: <<Leah, Leah!>>.
Raggiunse il Re della Pietra nel momento in cui questi, accortosi della sua presenza, volgeva i duri occhi vitrei verso di lui. Saltò su una gigantesca gamba di pietra, balzò in avanti, afferrò il braccio che protendeva la Pietra Nera e affondò la lama spezzata della Spada di Leah in quella pelle di roccia.
Uhl Belk eruppe in un urlo acutissimo, questa volta non di sorpresa o di rabbia, ma di dolore insopportabile. Fuoco bianco scaturì dalla lama spezzata penetrando nel corpo del Re della Pietra, lingue di fiamma che tagliavano come rasoi.
Morgan conficcò la lama ancora e poi ancora. Le mani di pietra tremarono e si contrassero, il mostro ferito rabbrividì.
La Pietra Nera sfuggì alla presa.
Immediatamente Morgan liberò la Spada dalla roccia e si precipitò giù nel tentativo di afferrare la gemma. Ma il braccio ferito di Uhl Belk gli sbarrò la strada, oscillando verso di lui come un maglio. Morgan si scansò ma fu colpito ugualmente e scagliato all'indietro, braccia e gambe all'aria. Riuscì a malapena a mantenere la presa sulla sua arma. Colse una breve immagine di Viridiana, una visione curiosamente chiara, il viso luminoso anche se la magia di fuoco era svanita.
Con la coda dell'occhio afferrò il rapido movimento di Walker Boh che compariva al fianco di lei sbucando dall'ombra.
Poi Morgan colpì la parete e l'impatto gli fece uscire tutta l'aria dai polmoni e scricchiolare le ossa tanto che credette di essersele rotte tutte. Eppure si rifiutò di restare a terra. Si rimise in piedi barcollando, intontito e pesto, determinato a continuare l'assalto.
Ma non c'era più nulla da fare. La battaglia era terminata.
Walker Boh si era impossessato della Pietra Nera e fronteggiava Uhl Belk, il talismano dei Druidi ben stretto nel pugno sollevato minacciosamente. Viridiana stava al suo fianco, la magia che aveva evocato era completamente svanita. A mano a mano che ricuperava il senso d'equilibrio e la vista tornava a fuoco, Morgan la rivide con gli occhi della mente, tutta ricoperta di fiamma. Era ancora sbigottito da ciò che la fanciulla aveva fatto. Nonostante il giuramento, aveva usato i suoi poteri magici, si era manifestata al Re della Pietra, rischiando tutto per offrire ai suoi compagni una possibilità di salvezza.
Le domande gli si accavallavano nella mente, insidiose come serpi.
Viridiana sapeva che lui sarebbe accorso a salvarla?
Sapeva come avrebbe agito la Spada?
Dopo che la luce della magia si era spenta, la penombra grigia

aveva ripreso a dominare la cupola ammantando di ombre
la sagoma gigantesca di Uhl Belk. Il Re della Pietra li guardava
attraverso una nube di polvere volteggiante, il corpo accasciato
come fuso nel calore dello sforzo per difendere se stes-
so, ancora unito alla roccia di Eldwist dalla stessa catena che
lo aveva perduto. Per quanto ci avesse provato, non era riuscito
a sollevarsi e staccarsi dalle sue fondamenta. Scegliendo
di diventare l'essenza stessa del suo regno si era condannato
alla quasi immobilità. Il volto era contorto in una maschera
irriconoscibile; quando parlò c'era orrore e follia nella sua
voce.
Restituitemi la Pietra.
Essi lo guardarono; pareva che nessuno dei tre compagni di
Rampling Steep riuscisse a ritrovare la favella.
Finalmente Walker Boh disse: <<No, Uhl Belk>> la voce sfibrata
dallo sforzo della battaglia. <<La Pietra non È mai stata
tua e tanto meno ti sarà consegnata adesso.>>
Vi perseguiterò, ve la strapperò.
<<Non puoi spostarti da dove sei. Hai perduto questa battaglia
e con essa la Pietra Nera. Non sperare di rubarla di
nuovo.>>
E' mia.
Lo Zio Oscuro non cedette. <<Appartiene ai Druidi.>>
Polvere si levò dal volto devastato quando Uhl Belk emise
un sibilo di disperazione.
Non esiste nessun Druido.
L'accusa morì in un'eco graffiante. Walker Boh non rispose,
il viso segnato da emozioni che parevano lacerarlo intimamente.
Le braccia del Re della Pietra si levarono in un gesto
tragico.
Restituiscimi la Pietra Nera, umano, oppure ordinerò a
Eldwist di stritolarti; dammi il talismano o verrai distrutto.
<<Attacca me o i miei compagni>> ribatté Walker, <<e io volgerò
la magia della Pietra contro questa città! Evocherò abbastanza
potere da mandare in frantumi il guscio di pietra che la
conserva e ridurrò Eldwist e te in polvere! Non minacciare oltre,
Uhl Belk! Hai perduto il tuo potere!>>
Seguì un profondo silenzio. Il Re della Pietra serrò i pugni
con un rumore di macina.
Non puoi darmi ordini, umano; nessuno può farlo.
La risposta di Walker arrivò immediata. <<Lasciaci andare,
Uhl Belk. La Pietra Nera È perduta per te.>>
La statua si raddrizzò con un gemito, la voce lamentosa,
quasi piangente.
Verrà a cercarmi; il Maw Grint verrà; mio figlio, il mostro
che ho generato mi piomberà addosso e io dovrò ucciderlo;
solo la Pietra Nera lo teneva a bada; mi vedrà vecchio e stanco,
mi crederà impotente a difendermi da lui; cercherà di divorarmi.
Occhi vuoti e duri si fissarono su Viridiana.
Figlia del Re del Fiume Argento, figlia di chi un tempo mi
era fratello, pensa a quello che fai; se mi privi della Pietra, mi

renderai inerme per l'eternità; la vita del Maw Grint non mi È
meno cara di quanto lo sia la tua per tuo padre; senza mio figlio
i miei domini non potranno espandersi, il mio compito
non potrà mai essere portato a termine; chi sei tu per essere
così pronta a togliermi ciò che mi appartiene; sei così cieca da
non capire cosa ho creato; nella pietra del mio regno c'È
un'immutabile bellezza che i Giardini di tuo padre non potranno
mai possedere; mondi compariranno e svaniranno ma
Eldwist esisterà per sempre; e così dovrebbe essere per ogni
mondo; tuo padre crede di essere nel giusto ma la sua visione
della vita non È più chiara della mia; non ho forse il diritto di
fare ciò che credo sia giusto dal momento che il Verbo mi ha
concesso di vedere il giusto.
<<Tu sconvolgi tutto ciò che tocchi, Uhl Belk>> mormorò la
fanciulla.
E tu no; tuo padre no; tutti quelli che vivono nella natura
no; puoi sostenere altrimenti.
L'esile figura di Viridiana fece un passo verso il gigante e la
luce che aveva irradiato poco prima tornò ad animarsi.
<<C'È differenza tra nutrire la vita e trasformarla>> disse.
<<All'inizio del tempo fosti incaricato di nutrire. Hai dimenticato
come si fa.>>
Il Re della Pietra mosse una mano per scostare le particelle
di luce che emanavano dal corpo della fanciulla in uno sforzo
inconscio per proteggere se stesso. Poi ritrasse bruscamente la
mano, inspirando l'aria con un rantolo di sofferenza.
No.
La parola uscì come un gemito di angoscia. Si raddrizzò,
catturato da una rete invisibile che lo avvolgeva e lo teneva
stretto.
Oh, figliola, ora ti vedo; pensavo di aver creato, con il Maw
Grint, un mostro oltre ogni immaginazione; ma tuo padre ha
fatto di peggio.
La voce aspra divenne un rantolo, come se le stesse parole
la soffocassero.
Figlia del mutamento e dell'evoluzione, sei l'incessante argenteo
movimento dell'acqua stessa; ora comprendo perché
mi sei stata inviata; in verità, sono stato pietra troppo a lungo
e mi È sfuggito il significato di tutto questo; quando sei venuta
da me avrei dovuto capire subito che eri la follia; sono avviluppato
nella stabilità che ho perseguito e sono stato cieco come
coloro che sono ai miei servigi; il termine della mia vita È
scritto di fronte a me nei segni della mia stessa mano.
<<Uhl Belk>> Viridiana sussurrò il nome quasi fosse una pre-
ghiera.
Come puoi dare quello che È stato richiesto dopo averlo
tanto assaporato?
Morgan non capiva di cosa stesse parlando Uhl Belk. Guardò
Viridiana e sussultò sorpreso. Il suo viso era sconvolto dalla
colpa, lo specchio dei segreti che Morgan aveva sempre sospettato
celasse senza mai volerci credere realmente.

La voce del Re della Pietra era un sibilo soffocato.
Vattene dalla mia presenza, figliola; rientra di nuovo nel mondo e fa' ciò che devi per sigillare ogni nostro destino; la tua vittoria su di me appare vuota e amara quando il prezzo richiesto È reso così alto.
Anche Walker Boh guardava sorpreso, il volto aggrottato. Nemmeno lui sembrava comprendere le parole di Uhl Belk. Morgan voleva chiedere spiegazioni a Viridiana ma esitava, incerto.
Poi Uhl Belk sussultò con un rumore stridulo.
Ascoltate.
La terra cominciò a tremare, un tuono attutito che proveniva dalle sue viscere e saliva alla superficie in onde ravvicinate.
Morgan Leah riconobbe quel rumore.
Arriva.
Il Maw Grint.
Walker cominciò ad allontanarsi, urlando a Morgan e a Viridiana di seguirlo. Gridò al Re della Pietra: <<Lasciaci andare, Uhl Belk, se vuoi salvare te stesso! Adesso! Subito!>>.
Il braccio di Walker si levò, minacciando con il pugno che stringeva la Pietra Nera. Uhl Belk parve quasi non accorgersene. Il suo volto appariva più stanco e sconvolto che mai, la caricatura di una fisionomia umana, il volto di un mostro orrendo oltre ogni immaginazione. La voce del gigante sibilò come un serpente nel frastuono del Maw Grint che si avvicinava.
Fuggite, sciocchi.
Non c'era rabbia nella sua voce, solo frustrazione e vacuità.
E qualcos'altro ancora, pensò Morgan Leah, sbigottito. C'era speranza, anche se solo un barlume, una comprensione che andava oltre quella del Cavaliere, la visione di una possibilità che trascendeva tutte le altre.
Una parte dell'imponente parete della cupola si aprì dietro le loro spalle e la luce grigia del giorno piovve all'interno.
Fuggite.
Morgan Leah si lanciò verso l'apertura come inseguito da demoni che non voleva voltarsi a vedere. Percepì, più che vederlo, il Re della Pietra che lo guardava fuggire. Walker e Viridiana lo seguirono. In un attimo raggiunsero l'apertura e la varcarono, sfuggendo dal frastuono crescente del Maw Grint, correndo via nelle tenebre.

30

Il Maw Grint pareva impazzito.
I tre compagni in fuga avevano assistito già due volte alle sue apparizioni; la prima quando, osservando la città dall'alto della scogliera, l'avevano visto innalzarsi tra gli edifici, poi quando era stato convocato da Uhl Belk. Dal loro arrivo a Eldwist non era passato giorno in cui non lo avessero udito muoversi nel sottosuolo, risvegliarsi a ogni tramonto per scavare

nelle viscere della terra. Ogni volta il suo avvicinarsi era stato annunciato dallo stesso rombo profondo e inconfondibile. Ogni volta la città aveva tremato in risposta.
Ma non era mai successo nulla di simile.
Eldwist sembrava un animale risvegliatosi da un incubo. Torri e palazzi ondeggiavano e vibravano, frammenti di intonaco e pietra si staccavano in una nube di polvere. Le strade minacciarono di sprofondare, dilaniate da crepe e smottamenti, le botole delle trappole si spalancavano con uno schianto, travi e cornicioni andavano in pezzi. Intere rampe di scale che conducevano nel sottosuolo crollarono e scomparvero, passerelle sospese che collegavano in alto molti edifici, precipitarono sulla strada. Contro il sipario di vapori e nebbia Eldwist tremolò come un miraggio evanescente.
Allontanandosi a precipizio dalla cupola, Walker Boh riuscì a mala pena a guadagnare il più vicino marciapiede prima che le scosse lo scagliassero a terra. Si piegò su se stesso, per proteggere la Pietra Nera. Assorbì l'impatto con la spalla, un colpo acuto e violento, e rotolò sul selciato fino a sbattere contro il muro di un edificio; l'aria uscì sibilando dai polmoni. Per un attimo rimase intontito, puntini luminosi gli danzavano davanti agli occhi. Quando la vista si schiarì, scorse dietro di sé Viridiana e Morgan riversi sulla strada.
Si rimise in piedi con un gemito e riprese a correre, urlando ai compagni di seguirlo. Mentre li guardava rialzarsi, una ridda di pensieri gli si accavallò nella mente. Aveva minacciato Uhl Belk con la Pietra Nera dicendogli che avrebbe evocato la magia della gemma contro la città se non li avesse liberati. Era stata una minaccia vana. Non avrebbe potuto usare la Pietra in quel modo senza danneggiare anche se stesso. Per loro fortuna Uhl Belk non aveva ancora capito come agiva la magia dei Druidi. Tuttavia non erano ancora liberi. Cosa avrebbero fatto se il Maw Grint li avesse attaccati? E c'erano buone probabilità che lo facesse. La magia della Pietra Nera aveva costituito un legame tra padre e figlio, tra spirito sovrano e mostro schiavo, ma Walker Boh l'aveva spezzato. Il Maw Grint se ne era già accorto; per questo si era svegliato. Quando avesse scoperto che la Pietra Nera era andata perduta, che il Re della Pietra non la teneva più stretta in pugno, cosa gli avrebbe impedito di dare loro la caccia?
Walker Boh fece una smorfia. Non c'erano dubbi su come sarebbe andata a finire. Non poteva usare la Pietra nemmeno contro il Maw Grint.
Una lastra di roccia abbastanza grande da sotterrarlo precipitò con uno schianto a qualche passo da lui e lo spostamento d'aria lo gettò nuovamente a terra. Viridiana lo superò come un lampo, il bel viso stravolto, e corse avanti. Apparve Morgan, gli tese una mano per aiutarlo a rialzarsi, poi ripresero a correre, schivando detriti, macerie, crepe.
<<Dove andiamo?>> gridò il giovane, la testa china contro la polvere e il fango.

Walker fece un gesto vago. <<Via dalla città, dalla penisola, sulla scogliera!>>
<<E Horner Dees?>>
Walker aveva dimenticato l'esistenza della Guida. Scosse il capo. <<Se riusciamo a trovarlo, lo porteremo con noi! Ma non possiamo fermarci a cercarlo! Non c'È tempo!>> Fece scivolare la Pietra tra le pieghe della casacca e afferrò il braccio del compagno mentre correvano. <<Cavaliere, resta accanto a Viridiana. La faccenda non È ancora conclusa! Lei È in pericolo!>>
Gli occhi di Morgan luccicavano nella maschera polverosa del volto. <<Quale pericolo, Walker? Sai qualcosa? A cosa si riferiva Uhl Belk dicendo che la vittoria di lei era priva di significato e che il prezzo era alto?>>
Walker scosse il capo, senza parlare. Non sapeva - eppure sentiva al tempo stesso che avrebbe dovuto saperlo - che gli sfuggiva qualcosa di ovvio, che dimenticava un aspetto importante.
La strada si spalancava davanti a loro in una voragine, una botola sprofondò. Fece appena in tempo a trascinare Morgan, spingendolo sul marciapiede. Il rombo del Maw Grint stava diminuendo leggermente, a mano a mano che si allontanavano dalla cupola del Re della Pietra.
<<Raggiungila, Cavaliere>> lo incitò Walker. <<E continua a guardarti intorno per cercare Dees. Appuntamento nell'edificio dove ci eravamo riparati da Rastrello!>> Gettò uno sguardo alle spalle, poi si voltò nuovamente avanti gridando: <<Stai attento!>>.
Ma Morgan era già schizzato via, fuori dalla portata della sua voce.
Pe Ell e Horner Dees avevano appena raggiunto l'edificio dove si stavano dirigendo gli altri, quando la terra cominciò a tremare. Terminata la battaglia contro Rastrello, erano andati in cerca degli altri componenti della spedizione di Rampling Steep, ciascuno per ragioni personali e quasi opposte. La tregua tra loro era finita con l'annientamento del mostro; ora si guardavano cauti e sospettosi.
Sobbalzarono sbigottiti quando cominciarono le scosse accorgendosi immediatamente che il fenomeno era molto più accentuato del solito.
<<E' accaduto qualcosa>> mormorò Dees, sollevando il volto barbuto. <<Qualcosa d'insolito.>>
<<Si È svegliato di nuovo>> esclamò Pe Ell con odio e disgusto.
Quando avevano lasciato il Maw Grint, esso era immobile e tranquillo nelle viscere di Eldwist.
La strada tremò per l'impatto del mostro che si levava.
Pe Ell fece un gesto. <<Guarda ai piani superiori, vedi se trovi qualcuno.>>
Dees salì le scale senza obiettare. Pe Ell rimase inchiodato sul marciapiede mentre l'ondata di scosse telluriche lo assaliva.
Si sentiva saldo dentro, la battaglia con Rastrello ancora vivida davanti agli occhi, come una corrente che gli faceva fluire più veloce il sangue nelle vene. Ora, tutti i tasselli avrebbero trovato la loro giusta collocazione; per i cinque di Rampling

Steep stava per compiersi il fato. Presto, pensò, sarà tutto finito.
Horner Dees ricomparve sulla scala. <<Nessuno.>>
<<Allora aspetta qui il loro ritorno>> sibilò Pe Ell, già fuori dall'androne. <<Vado a dare un'occhiata verso il centro della città.>>
<<Pe Ell!>>
Il viso affilato si voltò. <<Non preoccuparti, vecchio. Ritorno.>>
Forse, aggiunse tra sé.
Si lanciò nell'oscurità, incurante dei richiami. Ne ho abbastanza di Horner Dees, pensò con disprezzo. Gli bruciava ancora di avere salvato quel vecchio rompiscatole, di essersi lasciato portare dall'istinto invece di ragionare, di avere rischiato la vita per proteggere quella di un uomo che intendeva comunque uccidere.
D'altra parte, i progetti che aveva in mente per Dees e per gli altri sciocchi che avevano accompagnato Viridiana stavano cominciando a mutare. Già li sentiva prendere una forma diversa e più definita. Sempre, quando era in azione, tutto gli appariva più chiaro. Andava bene programmare e far piani, ma le circostanze e le necessità si evolvevano di momento in momento e gli eventi non sempre si presentavano come se li era prospettati. Pe Ell riconsiderò i suoi precedenti propositi sulla necessità di uccidere i compagni. Viridiana, naturalmente, doveva morire. Lo aveva già promesso a Rimmer Dall.
Inoltre, ed era più importante, lo aveva giurato a se stesso. Il destino della fanciulla non poteva essere modificato. Ma perché disturbarsi a uccidere gli altri? A meno che non cercassero di intralciarlo, di interferire con i suoi progetti sulla fanciulla, perché fare lo sforzo? Se fosse riuscito a impossessarsi della Pietra Nera, non avrebbero potuto danneggiarlo in alcun modo. E anche se fosse stato obbligato ad abbandonare quella parte del piano - come sembrava dovesse accadere - la vecchia Guida, il monco, il Cavaliere e il cantastorie non costituivano una seria minaccia. Anche se fossero riusciti a fuggire da Eldwist e l'avessero inseguito, aveva ben poco da temere. Come avrebbero potuto scovarlo? E, in ogni caso, cosa avrebbero mai potuto fare?
No, non era necessario che li uccidesse - sebbene, ripensandoci, l'avrebbe fatto, qualora se ne fosse presentata l'opportunità.
Le scosse continuavano, forti e prolungate, i brontolii della terra infastidita da quel verme mostruoso. Pe Ell procedeva a zigzag lungo i marciapiedi e le strade invase dalle macerie, oltrepassando gli edifici resi precari da enormi crepe che si aprivano come ferite sulle pareti di pietra. Gli occhi penetranti scandagliavano le ombre, alla ricerca dei suoi compagni o forse di qualche traccia dell'inafferrabile Re della Pietra. Non aveva completamente rinunciato alla Pietra Nera. C'era ancora una possibilità. Tutti gli incastri stavano scivolando al loro posto. Sentiva che era così...
Dai vapori della foschia balzò fuori Viridiana, la chioma al

vento, il corpo snello e sinuoso un'ombra di argento liquido.
Pe Ell si mosse fulmineo afferrandola alla vita prima ancora che lei si rendesse conto di cosa stava succedendo. Sussultò per la sorpresa, s'irrigidì, poi gli si appoggiò contro.
<<Pe Ell>> sussurrò.
C'era qualcosa nel modo in cui aveva pronunciato il suo nome che lo stupì. Era paura mista a sollievo, una bizzarra combinazione di sgomento e soddisfazione. Istintivamente aumentò la presa ma la fanciulla non fece il minimo tentativo per sfuggirgli.
<<Dove sono gli altri?>>
<<Un po' più indietro; stiamo scappando dal Re della Pietra e dal Maw Grint.>> Gli occhi neri lo fissarono. <<E' ora di abbandonare Eldwist, Pe Ell. Abbiamo trovato Uhl Belk e gli abbiamo sottratto la Pietra Nera - Morgan, Walker e io.>>
Pe Ell lottò per mantenersi calmo. <<Allora abbiamo veramente chiuso con questa città.>> Guardò oltre le spalle di Viridiana.
<<Chi possiede la Pietra, ora?>>
<<Walker Boh.>>
La mascella di Pe Ell s'irrigidì. Doveva per forza essere Walker, naturalmente. Come sarebbe stato tutto più facile se la Pietra fosse stata in mano alla fanciulla. Avrebbe potuto ucciderla subito, prendergliela e sparire prima che chiunque altro se ne accorgesse. Quel monco gli si parava davanti a ogni occasione, una presenza spettrale che non riusciva a evitare.
Come liberarsene?
Ovviamente lo sapeva benissimo. Sentì che i suoi piani tornavano a essere quelli di prima.
Si udì una voce. <<Viridiana!>>
Era il Cavaliere. Pe Ell ebbe un attimo di esitazione poi si decise. Premette una mano sulla bocca di Viridiana e la trascinò nell'ombra. Stranamente, la ragazza non si ribellò. Era leggera e arrendevole, quasi incorporea tra le sue braccia. Era la prima volta che la teneva così da quando l'aveva portata fuori dai Giardini di Meade. Suscitò in lui dolci e piacevoli sensazioni che lo turbarono e le respinse duramente. Più tardi sì, pensò, quando impugnerò il mio Stiehl.
Morgan Leah irruppe nella strada, camminando a grandi passi, chiamando la fanciulla, cercandola. Pe Ell tenne stretta la sua vittima e aspettò che Morgan andasse oltre. Un attimo dopo era scomparso. Pe Ell tolse la mano dalla bocca di Viridiana e lasciò che lei si voltasse a guardarlo. Non c'era stupore né paura negli occhi scuri, solo rassegnazione. <<E' giunta quasi l'ora per noi, Pe Ell>> mormorò.
Un lampo d'incertezza scosse la sua determinazione. Lo stava scrutando in quel suo modo particolare, quasi fosse trasparente per lei, come se potesse leggergli nell'anima. Eppure, se avesse saputo tutto, non si sarebbe mostrata così calma e tranquilla. Avrebbe tentato di richiamare Morgan, di fuggire, di fare qualcosa per salvarsi.
Il brontolio sotterraneo crebbe, poi si allontanò nuovamente,

come una marea che li avvertiva del pericolo incombente.
<<L'ora per noi di fare che cosa?>> riuscì a mormorare, incapace di distogliere gli occhi da quelli di lei.
Viridiana non rispose. Guardò oltre le sue spalle, scrutando lo spazio con uno sguardo penetrante. Allora Pe Ell si voltò e vide la nera sagoma di Walker Boh materializzarsi dai vapori di polvere e foschia.
A differenza di Morgan, lo Zio Oscuro li aveva individuati.
Pe Ell si fece immediatamente scudo con il corpo della fanciulla e sfoderò lo Stiehl, la lama magica scintillante nell'ombra.
L'uomo senza un braccio rallentò l'andatura ma continuò a dirigersi verso di loro.
<<Pe Ell>> mormorò piano, come se il nome stesso suonasse disgustoso alle sue orecchie.
<<Stammi lontano, Walker Boh>> ingiunse Pe Ell. L'altro si immobilizzò. <<Ci conosciamo abbastanza per sapere ciò di cui siamo capaci. Non tentare nemmeno. Meglio se ci separiamo adesso e subito, ma prima dammi la Pietra.>>
L'uomo stava eretto, alto e immobile, apparentemente inanimato, gli occhi fissi sull'assassino e il suo ostaggio. Pareva riflettere.
Pe Ell sorrise sardonico. <<Non illuderti di riuscire a essere più veloce di me.>>
<<Nessuno di noi potrebbe dimostrarsi abbastanza veloce da sopravvivere a questa giornata. Il Maw Grint sta arrivando.>>
<<Quando arriverà sarò già partito. Dammi la Pietra.>>
<<Se lo faccio, ti riterrai soddisfatto?>> gli chiese calmo Walker, lo sguardo intenso e penetrante come a leggergli nel pensiero.
Proprio come la fanciulla, pensò Pe Ell. Sono uguali.
<<Gettamela>> ordinò, ignorando la domanda.
<<Lascia andare Viridiana.>>
Pe Ell scosse il capo. <<Quando sarò al sicuro. Allora ti giuro che sarà libera.>> Libera per l'eternità.
Si fronteggiarono per un attimo, senza parlare, gli occhi duri e colmi di silenziose promesse, di visioni di eventi cupi e spaventosi. Poi Walker Boh infilò la mano nella tunica e la estrasse stringendo la Pietra. La tenne sul palmo aperto, scura e luminosa al tempo stesso. Pe Ell accennò un debole sorriso.
La Pietra Magica era nera come la notte, opaca e senza profondità, pura e perfetta. Non aveva mai visto nulla di simile. Riusciva quasi a percepirne la magia pulsante.
<<Dammela>> ripeté.
A quel punto, Walker Boh si staccò dalla cintura una borsa di cuoio decorata con simboli magici di un azzurro vivace. Con attenzione, adoperò le dita della sua unica mano per far scivolare la Pietra nella borsa di cui poi strinse i lacci. Guardò Pe Ell e disse: <<Non puoi usare la Pietra Nera, Pe Ell. Se ci provi, la Pietra ti annienterà>>.
<<La vita È piena di rischi>> rispose il tagliagole. Un mulinello

di polvere si levò davanti a loro, sollevato da un refolo marino. La città di pietra immersa in un fioco luccichio, ondeggiante nelle vibrazioni della terra, era avvolta dal sudario di bruma e di nubi. <<Lanciamela>> ordinò, <<e non fare scherzi.>>
Usò la mano che impugnava lo Stiehl per tenere ferma Viridiana. La fanciulla non si mosse. Aspettava passivamente, il corpo snello premuto contro il suo, così arrendevole da sembrare addormentata. Walker allungò il braccio e la gettò cauto verso Pe Ell. Questi la afferrò e la infilò nella cintura, legandone i lacci alla fibbia.
<<La magia appartiene a chi non teme di usarla>> dichiarò sorridendo malignamente, indietreggiando con circospezione. <<E a chi sa tenersela.>>
Walker Boh stava eretto e saldo come una roccia nel turbine di polvere e di vibrazioni. <<Attento, Pe Ell. Stai rischiando tutto ciò che hai.>>
<<Non tentare di seguirmi, Walker Boh>> lo avvertì l'altro minaccioso. <<Sarà meglio per voi se rimanete qui ad affrontare il Maw Grint.>>
Senza allentare la presa su Viridiana, continuò a indietreggiare, seguendo la linea del marciapiede finché l'altro fu inghiottito dalla foschia.
Walker Boh rimase immobile, lo sguardo fisso nel punto dove erano scomparsi Pe Ell e Viridiana. Si domandava perché avesse consegnato la Pietra Nera così facilmente. Non era stata sua intenzione, in realtà aveva deciso di non farlo, di attaccare invece Pe Ell e tentare di liberare la fanciulla - fino al momento in cui aveva incontrato lo sguardo di lei e vi aveva visto qualcosa che lo aveva bloccato. Nemmeno ora era ben sicuro di cosa avesse visto in quegli occhi neri. Risolutezza, rassegnazione, una sorta di segreto intuito che trascendeva il suo, qualcosa, insomma. Qualunque cosa fosse, gli aveva fatto cambiare idea come se lei lo avesse ipnotizzato con la sua magia.
Chinò il capo e strinse gli occhi.
Viridiana aveva realmente usato le sue arti magiche?
Rimase fermo, perso nei suoi pensieri. Una spruzzata di goccioline gli inumidì il viso. Ricominciava a piovere. Levò il capo, rammentando dove si trovava e perché. Udì nuovamente il boato del Maw Grint che si muoveva sotto la città, ne percepì l'avvicinarsi.
La voce di Cogline gli bisbigliava nelle orecchie, rammentandogli con dolcezza chi egli fosse. Se lo era sempre domandato. Ora pensava di saperlo.
Evocò la propria magia, sentendola sorgere naturalmente dentro di sé, ancora forte, dopo la battaglia contro il Re della Pietra, come se quello scontro lo avesse liberato da una rete di impedimenti che aveva intessuto lui stesso. La magia si concentrò nel profondo del suo essere in un turbine di vento impetuoso.
I simboli magici sulla borsa di cuoio in cui si trovava la Pietra Nera sarebbero stati come un faro nella notte. Con

un cenno appena percettibile del capo la inviò all'inseguimento di Pe Ell.
Poi lui stesso si mise in cammino.
Pe Ell correva, trascinandosi dietro Viridiana. Lei non opponeva alcuna resistenza, sforzandosi obbediente di tenere il passo, senza fare domande, lo sguardo tranquillo e distante.
Egli si voltò a guardarla solo una volta e subito si girò dall'altra parte. Ciò che aveva visto in quegli occhi nerissimi lo turbava.
La fanciulla vedeva qualcosa che a lui era precluso, qualcosa di antico e immutabile, una parte del suo passato o del suo futuro - Pe Ell non l'avrebbe saputo dire. La fanciulla era ancora un enigma, l'unico mistero che non era riuscito a sciogliere. Ma lo avrebbe fatto tra poco, promise a se stesso.
Lo Stiehl gli avrebbe fornito la risposta. Quando la vita avesse cominciato ad abbandonarla, lei gli si sarebbe rivelata. Allora non ci sarebbero stati più segreti. La magia non l'avrebbe permesso.
Proprio com'era successo con tutti coloro che aveva assassinato, ci sarebbe stato posto solo per la verità.
Sentì le prime gocce di pioggia rinfrescargli il volto accaldato.
Si lanciò a destra attraverso una strada, deviando obliquamente dalla direzione che aveva preso Morgan e che avrebbe scelto Walker. Non c'era ragione per fornire loro anche la minima possibilità di scovarlo. Sarebbe scivolato rapidamente via dalla città, sull'istmo, per la scalinata di roccia, fino alla sporgenza della scogliera. Là, in tranquilla solitudine, l'avrebbe uccisa. Già pregustava quel momento. Viridiana, la figlia del Re del Fiume Argento, la creatura magica più meravigliosa di tutte, sarebbe stata sua per sempre.
Eppure, il tarlo del dubbio continuava a roderlo. Cos'era che lo turbava così? Cercò una risposta, soffermandosi un attimo mentre gli tornava alla mente ciò che la fanciulla aveva detto a proposito della necessità delle loro magie, le magie di tutti e tre - il Cavaliere, Walker Boh e lui stesso. Tutti e tre erano ugualmente necessari, aveva sentenziato il Re del Fiume Argento. Ecco perché lei li aveva reclutati, persuasi a seguirla e li aveva tenuti uniti nonostante la barriera di odio e sfiducia.
Ma erano stati Walker Boh e Morgan Leah da soli a scoprire il nascondiglio di Uhl Belk e a impadronirsi della Pietra Nera.
Egli non aveva fatto nulla - a parte distruggere Rastrello. Era quello lo scopo previsto per la sua magia? La ragione della sua venuta? In un certo qual modo, non gli pareva sufficiente.
Doveva esserci dell'altro.
Pe Ell avanzò nella fosca luce diurna di Eldwist, tenendo la fanciulla stretta a sé mentre correva, rimuginando sul fatto che l'intero viaggio si era rivelato un rompicapo con troppi tasselli mancanti. Erano venuti in cerca del Re della Pietra - eppure altri, non Pe Ell, lo avevano trovato. Erano venuti per ricuperare la Pietra Nera - eppure altri, non Pe Ell, c'erano riusciti. La magia dello Stiehl era più micidiale di qualunque delle loro - eppure, a cosa era servita?
Una sorta di vago disagio gli si insinuò nella mente, rovinando

il senso di trionfo che aveva provato nell'avere sia Viridiana sia la Pietra.
Qualcosa non andava e non riusciva a capire cosa fosse. Avrebbe dovuto possedere il controllo della situazione e non lo aveva.
Giunsero a una strada maestra che portava a sud e la percorsero tra le file di alti edifici, fendendo i vapori di umidità, due ombre furtive che rifuggivano la luce. Pe Ell rallentò; cominciava a sentirsi stanco. Scrutò attraverso la cortina di pioggia, battendo le palpebre indeciso. Era questa la strada che aveva avuto in mente di percorrere? Non ne era più tanto sicuro. Guardò a destra, poi a sinistra. Non era invece proprio quella che aveva voluto evitare? Lo assalì un senso di confusione. Sentì gli occhi di Viridiana che lo fissavano ma si costrinse a non guardarla. La trascinò lungo un'ennesima strada secondaria e giunse a una grande piazza, dominata da una specie di anfiteatro circondato da file di panche, molte in pezzi, con i resti di pali dai quali un tempo bandiere avevano garrito al vento. Pe Ell stava dirigendosi a sinistra verso un passaggio ad arco tra due edifici, nell'intento di raggiungere la strada aperta che si apriva al di là - una strada che lo avrebbe portato direttamente all'istmo - quando una voce lo chiamò.
Piroettò su se stesso, tirando a sé la fanciulla e contemporaneamente appoggiandole la lama dello Stiehl sulla gola.
Morgan Leah stava eretto all'altra estremità della piazza, una sagoma scarna e minacciosa. Pe Ell lo fissò. Com'era riuscito il Cavaliere a trovarlo? Per puro caso, decise. Niente di più. Fu assalito da rabbia e frustrazione. In un modo o nel-l'altro, avrebbe dovuto uscire vincitore da quell'incontro.
Morgan Leah appariva del tutto ignaro di ciò che accadeva.
<<Cosa stai facendo?>> gli gridò attraverso la foresta di pali spezzati.
<<Quello che mi pare!>> rispose Pe Ell, ma nella sua voce c'era una sfumatura di apprensione che sorprese lui stesso. <<Vattene, Cavaliere. Non voglio essere costretto a farti del male. Ora ho quello che cercavo. Il tuo amico monco mi ha gentilmente donato la Pietra Nera - ce l'ho qui, in questa borsa di cuoio! E intendo tenermela! Se vuoi che liberi la fanciulla, stammi alla larga!>>
Ma Morgan Leah non si mosse. Lo sguardo stravolto, la figura macilenta, appariva non più di un ragazzo, sperduto e incerto sul da farsi. Eppure si rifiutava di soggiacere alle minacce dell'altro. <<Lasciala andare, Pe Ell. Non farle del male.>>
Erano suppliche vane, ma Pe Ell riuscì ad abbozzare un gesto di assenso. <<Torna da dove sei venuto, Cavaliere. La fanciulla viene con me.>>
Dopo un attimo di esitazione, Morgan Leah cominciò ad avanzare. Per la prima volta da quando aveva messo le mani su Viridiana, Pe Ell la sentì irrigidirsi. Capì che era preoccupata per il giovane e quella considerazione lo fece infuriare.

La tirò a sé e le appoggiò la lama sul collo, gridando a Morgan di fermarsi.
In quell'attimo apparve anche Walker Boh, materializzandosi nella luce opaca vicino a Morgan. Fece un passo avanti con calma, e afferrò il giovane per un braccio, tirandolo indietro. Il Cavaliere si divincolò, ma anche con un solo braccio, l'altro si dimostrò più forte.
<<Pensa a quello che fai, Pe Ell!>> ora la voce di Walker rivelava una fredda ira.
Come era riuscito a raggiungerlo così rapidamente? Uno spasmo d'inquietudine contrasse il petto di Pe Ell, come il presentimento che, per qualche inspiegabile motivo, le cose non stessero andando per il verso giusto. A quel punto la faccenda avrebbe dovuto già essere risolta e lui trovarsi lontano, sano e salvo. I suoi piani avevano previsto tutto il tempo sufficiente per assaporare la vittoria, per parlare alla fanciulla prima di usare lo Stiehl e verificare quanta magia fosse riuscito a strappare a Viridiana. Invece era là, intralciato e infastidito proprio da coloro che aveva deciso di risparmiare. Peggio ancora, correva un pericolo reale di essere messo in trappola.
<<Allontanatevi da me!>> e la voce tradiva una certa perdita di autocontrollo. <<Ne va della vita della fanciulla! Lasciate che me ne vada, subito, o Viridiana muore!>>
<<Lasciala libera!>> ripeté Morgan, fuori di sé. Era caduto in ginocchio, la morsa della mano di Walker sempre salda sulla spalla.
Dietro Pe Ell, ancora troppo lontano perché facesse qualche differenza ma in costante avvicinamento, sopraggiunse Horner Dees. L'assassino era ormai circondato da nemici. Per la prima volta in vita sua si trovava in trappola. Sentì gli artigli del panico dilaniargli la mente. Diede uno strattone a Viridiana per poter guardare in faccia la Guida. <<Togliti dai piedi, vecchio!>>
Ma Horner Dees si limitò a scuotere il capo. <<Penso proprio di no, Pe Ell. Ho indietreggiato di fronte a te troppe volte, ormai. Ho messo anch'io la mia posta in questo gioco. Ho dato almeno quanto te. Per di più, non hai fatto nulla per guadagnarti ciò che pretendi. Tenti solo di rubarlo. Sappiamo chi e cosa sei. Fa' come ti dice Morgan. Lascia la fanciulla.>>
Poi la voce di Walker Boh risuonò forte e chiara. <<Pe Ell, se gli Ombrati ti hanno incaricato di rubare la Pietra, prendila e vattene. Non tenteremo di fermarti.>>
<<Gli Ombrati!>> La risata di Pe Ell era velata di rabbia. <<Gli Ombrati non sono nulla per me. Faccio per loro ciò che mi va e niente di più. Credi che abbia percorso tutta questa strada per compiacerli? Sei uno sciocco!>>
<<Allora tieni la Pietra per te, se devi farlo.>>
L'ira di Pe Ell esplose incontenibile. <<Devo farlo! Certo che devo! Ma nemmeno la pietra È la vera ragione per cui sono qui!>>
<<E qual È allora, Pe Ell?>> domandò duramente Walker.

<<Lei!>> Pe Ell diede ancora uno strattone a Viridiana, sollevando il viso perfetto con la punta del pugnale. <<Guardala, Walker Boh e dimmi che non la desideri! Non puoi, vero? I tuoi sentimenti, i miei, quelli del Cavaliere - sono gli stessi! Ci siamo gettati in questa avventura per lei, per il modo in cui ci guardava e ci faceva sentire, per la rete di magia in cui ci ha avvolto sempre più! Pensate ai segreti che cela, alla magia che racchiude! Ho intrapreso questo viaggio per scoprire cosa lei È veramente, per averla, possederla. Appartiene a me dal primo istante della sua vita e quando avrò portato a termine ciò che devo fare, sarà mia per sempre! Sì, gli Ombrati mi hanno scelto, ma È stata mia la decisione di venire, quando ho visto ciò che lei poteva darmi! Non capite? Sono venuto a Eldwist per uccidere Viridiana!>>

Cadde un silenzio mortale, sussulti e scosse ridotti a un lontano lamento, le parole di Pe Ell chiare e affilate come rasoi nell'aria immota. La città di pietra raccolse la loro eco, lanciandola da una parete all'altra in una lunga, interminabile vibrazione di sgomento.

<<Devo scoprire la sua intima essenza.>> Pe Ell, ormai sussurrava nel vano tentativo di spiegare, incapace di trovare altre soluzioni, sbigottito dalla sua stessa stoltezza nel rivelare tanto di sé, sapendo che adesso non lo avrebbero più lasciato andare via. Come aveva potuto perdere così il controllo? <<Devo ucciderla>> ripeteva, e le parole avevano un gusto aspro e amaro. <<E' così che agisce la magia. Rende manifesta ogni verità. Togliendo la vita, la dona. A me. Quando l'avrò uccisa, Viridiana sarà mia per sempre.>>

Per un attimo nessuno parlò, nell'assoluto sbalordimento per la rivelazione dell'assassino. Poi, lentamente, deliberatamente, Horner Dees disse: <<Non essere sciocco, Pe Ell. Non puoi farcela contro tutti noi. Lasciala andare>>.

Ciò che successe negli attimi seguenti non fu mai completamente chiarito. Ci fu un'esplosione di pietre e roccia e il Maw Grint eruppe dal terreno e si erse verso il cielo, stagliandosi contro il profilo della città, non lontano dal luogo dove sorgeva la cupola del Re della Pietra. Un gigantesco serpente ondeggiante nei vapori di nebbia e umidità, soffiando e sbuffando, come se risucchiasse l'aria attorno a sé. Pe Ell sussultò mentre la terra cominciava a tremare con tale violenza da far temere che la stessa Eldwist sarebbe crollata su se stessa.

In quell'attimo Viridiana si divincolò, sgusciando dall'abbraccio micidiale quasi fosse stata un mulinello d'aria. Si voltò verso di lui, disdegnando di fuggire, e, fronteggiandolo, afferrò il braccio che teneva lo Stiehl; gli occhi nerissimi lo immobilizzarono quasi fossero catene di ferro. Non poteva muoversi, restava lì, in piedi, come pietrificato. Osservò la perfezione di quel volto e di quel corpo come se li vedesse per la prima volta, sconvolto da tanta bellezza, che aveva radici profondissime. Sentì che lei lo attirava a sé o era lei che avanzava? Vide la sua bocca aprirsi stupita, sofferente e sollevata.

Abbassò gli occhi e si accorse che l'impugnatura dello Stiehl poggiava contro lo stomaco della fanciulla, la lama affondata in profondità nel suo corpo. Non ricordava di averla colpita, eppure lo aveva fatto. Come era potuto accadere? Che ne era del suo piano di ucciderla quando e dove avesse voluto? E l'idea che aveva avuto di assaporare la sua morte? Subito fissò lo sguardo di lei nel disperato tentativo di strappare ciò che vi era intrappolato e stava per essere liberato, ansioso di catturare la magia di quella creatura. Guardò e ciò che vide lo colmò di rabbia feroce.

Pe Ell urlò. Come se cercasse di soffocare nel sangue ciò che aveva scoperto, la pugnalò ripetutamente, e ogni volta era un tentativo frenetico e vano di negare ciò che vedeva. Il corpo di Viridiana sussultava sotto quei colpi ma il suo sguardo rimaneva fermo e le visioni che balenavano in quegli occhi non scomparivano.

Alla fine, Pe Ell comprese e con la comprensione sopraggiunse un orrore contro il quale non trovò difese. La mente sprofondò nelle sabbie mobili della disperazione. Si liberò dal corpo della fanciulla e la guardò accasciarsi in un moto di lenta agonia, gli occhi sempre fissi in quelli di lui. Ai margini della sua coscienza, udì Morgan prorompere in un grido di collera impotente, sentì Walker Boh lanciarsi in avanti e Horner Dees attaccarlo alle spalle. Non aveva importanza. Solo la fanciulla ne aveva. Fece un passo indietro, gelato fino al midollo. Tutto ciò in cui aveva sperato gli era stato negato. Tutto ciò per cui aveva lottato era andato perduto.

Cosa ho mai fatto?

Si voltò e cominciò a correre. Il gelo che lo pervadeva si tramutò in fuoco, le parole gli ronzavano nella testa, un nido di vespe dai pungiglioni avvelenati.

Cosa ho mai fatto?

Superò Horner Dees con una rapidità nata dal terrore e dalla disperazione, così fulmineo che la vecchia Guida non ebbe la minima possibilità di bloccarlo. La strada di pietra vibrava e sussultava ed era viscida di pioggia, ma nulla poteva fermare la sua fuga. La luce del giorno lo ammantava con il suo grigio sudario; ben presto non fu che una piccola sagoma tra le ombre dei vecchi edifici della città, frammento di vita catturato in una rete di magia molto più dura e antica della sua. Aveva dinanzi a sé il viso di Viridiana, sentiva gli occhi di lei che lo fissavano mentre lo Stiehl penetrava nel suo esile corpo. La udiva esalare un respiro di sollievo.

Pe Ell fuggiva attraverso Eldwist come posseduto dal demonio.

31

Morgan Leah fu il primo a raggiungere Viridiana. Si liberò dalla morsa di Walker con una forza che sorprese l'altro e attraversò correndo la piazza vuota mentre lei si accasciava sul

selciato, riuscendo quasi ad afferrarla prima che cadesse. Si inginocchiò per sostenerla, girò quel viso cinereo contro il proprio petto sussurrando senza sosta il suo nome.
Walker Boh e Horner Dees accorsero dai lati opposti, si chinarono per Un attimo, poi si scambiarono uno sguardo intenso. Sul davanti la camicia di Viridiana era bagnata di sangue.
Walker si raddrizzò e scrutò attraverso il buio nella direzione in cui era fuggito Pe Ell. L'assassino, ormai lontano, era scomparso nel labirinto di strade e costruzioni verso l'istmo e la scogliera. Walker si ricordò lo sguardo che aveva visto sul suo volto, uno sguardo pieno di orrore, incredulità e rabbia. Uccidere Viridiana sicuramente non gli aveva procurato ciò di cui era andato in cerca.
<<Walker!>>
La voce di Morgan Leah era una supplica disperata. Walker abbassò lo sguardo. <<Aiutala! Sta morendo!>>
Walker guardò il sangue sui vestiti di lei, il corpo abbandonato, devastato, i capelli come un velo d'argento sui lineamenti incantevoli. Sta morendo. Sussurrò queste parole nel silenzio della mente, meravigliandosi innanzitutto che ciò potesse accadere e poi che non ne avesse ravvisato prima l'ineluttabilità.
Era in piedi davanti alla fanciulla, confuso e disperato come il Cavaliere, ma cominciava anche a rendersi conto di ciò che stava accadendo.
<<Fai qualcosa, Walker!>> ripeté Morgan affranto, pressante.
<<Cavaliere>> rispose Horner Dees stringendogli una spalla con dolcezza, <<cosa vuoi che faccia?>>
<<Mi chiedi cosa? Usare la magia! Offrirle la stessa opportunità che lei aveva dato a lui!>>
Walker si inginocchiò. La sua voce era calma, bassa. <<Io non posso Morgan. Non possiedo la magia di cui lei ha bisogno.>>
Allungò la mano per toccarle la gola, in cerca di una pulsazione. C'era, debole, irregolare. Poteva vederla respirare.
<<Deve fare ciò che può per salvarsi.>>
Morgan lo fissò per un attimo, poi cominciò a parlare a Viridiana, incitandola a svegliarsi, a rispondergli. Erano parole confuse, insistenti, disperate. La fanciulla reagì muovendosi impercettibilmente, come fosse sott'acqua.
Walker guardò di nuovo Horner Dees. Il vecchio scosse lentamente la testa.
Poi gli occhi di Viridiana si aprirono. Erano limpidi e impauriti, colmi di sofferenza. <<Morgan>> sussurrò. <<Tirami su. Portami via dalla città.>>
Morgan Leah, nonostante pensasse di agire diversamente, non esitò. La sollevò senza fatica trasportandola come se fosse una piuma. La teneva stretta a sé, infondendole il proprio calore, parlandole a voce bassa durante il cammino. Walker e Dees lo seguivano senza dire una parola. Attraversarono la piazza e scesero lungo la strada dove era scomparso Pe Ell.
<<Rimanete sui marciapiedi>> avvertì Walker concitato e

Morgan seguì il consiglio.
Si erano incamminati da poco quando la terra cominciò nuovamente a tremare. Tutta Eldwist fu scossa, si formarono crepe e spaccature negli edifici, e caddero una pioggia di frammenti di pietra e nuvole di polvere. Walker si voltò a guardare verso il cuore della città. Il Maw Grint si muoveva di nuovo. Qualunque fosse stato l'esito del confronto con Uhl Belk, doveva aver optato per una nuova strategia di azione. Forse aveva ucciso il padre. Forse aveva semplicemente concluso che la Pietra Nera era più importante. In ogni modo, si stava dirigendo proprio verso di loro. Disdegnando l'uso dei suoi tunnel sotterranei, il mostro si muoveva lungo le strade di Eldwist. Al suo passaggio i muri andavano in pezzi e piombavano a terra. Il veleno del suo corpo si spargeva micidiale sul selciato. L'aria attorno al Maw Grint scintillava ed emetteva vapore.
I sopravvissuti della compagnia di Rampling Steep cominciarono a correre a sud verso l'istmo, sforzandosi di mantenersi in equilibrio mentre la terra sotto di loro vibrava e tremava. Ovunque si spalancavano botole e le macerie degli edifici che crollavano ingombravano il marciapiede a ogni angolo. Dietro di loro il Maw Grint sbuffava e grugniva nella frenesia di raggiungerli. Nonostante avesse Viridiana tra le braccia, Morgan manteneva una notevole andatura e né Walker né Horner Dees riuscivano a stare al passo. Quando uscirono dalla città, il vecchio era rimasto indietro di una cinquantina di passi; avanzava con il fiato corto, la corporatura massiccia spinta in avanti nello sforzo di riunirsi ai compagni. Walker era a mezza strada tra i due, il petto dolorante, le gambe deboli e pesanti. Gridò una volta a Morgan per farlo rallentare ma il Cavaliere era insensibile alle sue parole, tutta la sua attenzione concentrata sulla fanciulla. Walker guardò indietro verso Dees, verso gli edifici che tremavano al passare del Maw Grint, ora ancora più vicino, verso l'ombra del mostro contro la luce che ingrigiva sempre più. Non pensava che ce l'avrebbero fatta. Non poté fare a meno di riflettere sull'ironia della loro sorte: stavano per essere uccisi per qualcosa che non avevano più.
Mentre scappavano il tempo sembrò dilatarsi, scandito dal rumore sordo degli stivali sulla pietra. Le onde si frangevano contro gli argini dell'istmo, gli spruzzi bagnavano i volti accaldati. I sassi diventavano viscidi e nella fretta i tre incespicavano e scivolavano. Le nuvole si oscurarono e cominciò a piovere ancora una volta. Walker pensò di nuovo allo sguardo di Pe Ell nel momento in cui aveva accoltellato Viridiana. Rifletté sulle sue precedenti considerazioni. Era sorpresa, ciò che aveva letto in quegli occhi. Pe Ell non era preparato alla morte di Viridiana. Non così. Aveva davvero voluto usare lo Stiehl? C'era stato qualcosa, nei movimenti dei due poco prima che la fanciulla venisse trafitta, che lo turbava. Perché Viridiana non era semplicemente fuggita? Per un istante si era liberata

dalla presa di Pe Ell, tuttavia era tornata indietro. Sulla lama? Volontariamente? Walker rabbrividì. Cosa aveva fatto oltre che rimanere lì in piedi ad aspettare? Si era forse gettata deliberatamente contro l'assassino?
I suoi pensieri confusi parvero cristallizzarsi, raffreddarsi fino a diventare ghiaccio. Per tutte le ombre! Era quello il compito per il quale Pe Ell era stato convocato? Pe Ell, l'assassino con il pugnale magico, cui niente poteva resistere; era quello il motivo per cui era venuto?
Davanti a lui Morgan Leah aveva raggiunto la base della scogliera e il sentiero per salire su dall'istmo. Senza rallentare, cominciò ad arrampicarsi.
Dietro di loro apparve il Maw Grint, la testa mostruosa spiccava tra gli edifici in rovina drizzandosi ogni tanto per fiutare l'aria e poi procedere in avanti. Fluiva lentamente attraverso le mura della città come un essere privo di ossa. Riempiva completamente l'istmo con la sua mole, verme mostruoso di incredibili dimensioni.
Walker si inerpicò sul sentiero verso la cima della scogliera, seguito a distanza da Horner Dees. Si sforzò di cancellare l'immagine di Viridiana e Pe Ell. Perché avrebbe voluto morire? Non aveva senso. Cercò di concentrarsi su quello che avrebbe fatto per rallentare l'avanzata del Maw Grint. Guardò indietro ancora una volta, osservando quell'essere viscido, imponente che si apriva un varco tra le rocce. Poteva far crollare l'istmo sotto di lui? No, la roccia era troppo profonda.
La scogliera sopra di lui, allora? Ancora no, avrebbe semplicemente scavato un'ennesima galleria. L'acqua lo avrebbe rallentato, ma era tutta dietro di loro nel Tiderace. La magia di Walker non era abbastanza potente da fermare il Maw Grint, nemmeno quella di Cogline sarebbe bastata. La loro unica possibilità era fuggire, e non sarebbero riusciti a correre ancora per molto.
Raggiunse la sommità della scogliera e trovò Morgan Leah ad attenderlo. Il Cavaliere si inginocchiò e rimase ansimante a testa bassa, cercando di riprendere fiato sullo sperone che dominava la penisola e la città di Eldwist. Cullava dolcemente Viridiana tra le braccia. Gli occhi di lei erano spalancati e vivi. Walker si mosse verso di loro e si fermò. Il viso di Viridiana era pallido ed esangue.
Morgan Leah alzò lo sguardo. <<Non vuole usare la sua magia.>> mormorò incredulo.
Walker si inginocchiò. <<Salvati, Viridiana. Hai il potere di farlo.>>
Lei scosse la testa. Gli occhi neri brillarono quando incontrarono quelli di Morgan. <<Ascoltami>> disse dolcemente con voce ferma. <<Ti amo. Ti amerò sempre e resterò per sempre con te. Ricordalo. Ricordati anche che cambierei le cose se potessi. Ora mettimi giù e alzati.>>
Morgan scosse la testa. <<No, voglio restare con te...>>
Lei lo sfiorò una volta sulla guancia con la mano e la voce

di Morgan si spense, le parole gli morirono sulle labbra. Muto, la appoggiò a terra e si voltò. Aveva il viso inondato di lacrime.
<<Tira fuori la tua spada, Morgan, e conficcala nel terreno. Fallo ora.>>
Morgan sfoderò la Spada di Leah, la afferrò con entrambe le mani e la conficcò nella roccia. Tenne per un momento le mani strette sull'impugnatura, poi la lasciò.
Lentamente alzò lo sguardo. <<Non morire, Viridiana>> disse.
<<Ricordati di me>> sussurrò lei.
Horner Dees si mosse pesantemente accanto a Walker, ansimando.
<<Cosa succede?>> chiese, avvicinando il volto barbuto, la voce aspra ridotta a un bisbiglio. <<Cosa fa?>>
Walker scosse la testa. Gli occhi neri della fanciulla si erano spostati per cercare i suoi. <<Walker>> disse.
Lui le si accostò, ascoltando i rumori prodotti dal Maw Grint che avanzava sotto di loro, pensando che avrebbero dovuto riprendere la fuga, chiedendosi, come Dees, cosa intendesse fare lei. Le si inginocchiò accanto.
<<Aiutami ad alzarmi>> disse. Parlava rapidamente, come se cercasse di dar fiato alle parole finché ancora poteva. <<Fammi camminare fino al bordo della scogliera.>>
Walker non chiese spiegazioni. Le mise il braccio attorno alla vita e la fece alzare. Si appoggiò a lui debolmente, il corpo scosso da brividi. Udì Morgan protestare a viva voce, ma con un'occhiata fulminea lo fece tacere. Walker la sosteneva per evitare che cadesse durante il lento cammino verso lo strapiombo.
Raggiunsero il bordo e si fermarono. Sotto, il Maw Grint avanzava tra le rocce dell'istmo, un osceno cilindro di carne, massa viscida e trasudante veleno. Adesso era a meno di mezza strada da loro. La scia di veleno, una traccia verdastra che si perdeva tra gli edifici della città. La sagoma di Eldwist si stagliava tormentata contro l'orizzonte; torri distrutte, edifici squassati, mura diroccate. Polvere e nebbia formavano uno schermo contro l'umidità della pioggia.
La cupola-fortezza del Re della Pietra era intatta.
Viridiana si voltò e levò il capo. Per un istante fu di nuovo bellissima, viva come lo era stata quando aveva riportato Walker dal mondo dei morti, quando gli aveva ridato la vita purificando il suo corpo dal veleno dell'Asphinx. Walker trattenne il respiro nel vederla così, stupefatto da quella momentanea illusione. Gli occhi neri di lei lo scrutarono.
<<Zio Oscuro>> sussurrò lei. <<Quando lascerai questo luogo, quando tornerai nelle Quattro Terre, porta con te la lezione che hai imparato qui. Non combattere contro te stesso o contro ciò che potresti essere. Considera semplicemente le tue scelte. Niente È prestabilito, Walker. Abbiamo sempre una possibilità di decisione.>>
Poi si alzò e gli toccò il volto, le sue dita erano fredde contro le guance. Immagini gli fluivano nella mente, ciò che lei pensava, i suoi ricordi, il suo sapere. In un istante, lei si rivelò completamente, mostrandogli i segreti che aveva celato con

tanta cura durante tutto il loro viaggio, la verità su chi e cosa era. Lui urlò come se fosse stato bruciato, sbigottito da ciò che aveva visto. La strinse forte a sé, affondando il pallido viso tra i capelli argentei.
Morgan e Horner Dees fecero per avvicinarsi, ma Walker gridò loro di restare dove si trovavano. Allora si fermarono, esitanti, incerti. Walker si voltò, continuando a tenere Viridiana stretta a sé, il volto teso nella massima concentrazione.
Ora capiva, capiva ogni cosa.
<<Walker>> Viridiana pronunciò nuovamente il suo nome.
Gli passò le mani tra i capelli un'ultima volta, e apparve una sola immagine.
Era la seconda visione evocata dallo Spettro del Lago.
Alzò gli occhi verso di lui. <<Lasciami cadere>> disse dolcemente.
La visione gli apparve chiara; lui sulla cima della scogliera sotto cui si stendevano le Quattro Terre e Viridiana accanto, gli occhi imploranti mentre la spingeva via.
Qui. Adesso. La visione stava per avverarsi.
Cominciò a scuotere la testa, ma gli occhi di lei lo fermarono, lo sguardo così intenso da apparire minaccioso.
<<Addio, Walker>> sussurrò.
Walker allentò la stretta. La tenne abbracciata ancora un istante, poi la gettò oltre il precipizio. Fu come se qualcun altro fosse il responsabile, qualcuno nascosto dentro di lui, un essere sul quale la ragione non poteva prevalere. Udì Horner Dees respirare affannosamente, inorridito. Sentì Morgan gridare incredulo. Si scagliarono su di lui con un impeto frenetico, lo afferrarono con forza, e lo trattennero mentre Viridiana piombava giù. La guardarono precipitare, un fagotto di stoffa con una scia di capelli d'argento. Brillava nell'aria.
Poi, incredibilmente, cominciò a disintegrarsi. Dapprima andò in frantumi alle estremità, come un abito consunto, pezzi e parti si spargevano in ogni direzione. Muti, atterriti, i tre sull'orlo del precipizio fissavano il vuoto in cui lei scompariva.
In pochi secondi non rimase più nulla, il corpo tramutato in una polvere che scintillava e brillava catturata dal vento.
Sotto di loro, il Maw Grint si fermò, levando la testa. Forse sapeva cosa stava per accadere; forse capiva. Non tentava di scappare, aspettava anzi pazientemente mentre la polvere che un tempo era stata Viridiana si posava su di lui. Ebbe un fremito, gridò, e cominciò a ritirarsi. In pochi istanti inaridì, l'enorme mole si rattrappì fino a scomparire nel nulla.
Poi la polvere ricoprì l'istmo e la roccia cominciò a mutare, diventando verde di erba e muschio. Germogli nascevano all'improvviso, lucidi e vibranti. La polvere si sparse, raggiungendo la penisola ed Eldwist e la trasformazione continuò. Secoli della tetra repressione di Uhl Belk furono cancellati in pochi attimi. La pietra della città si sgretolò; mura, torri, strade e gallerie franarono. Ogni cosa si abbandonava al potere della magia di Viridiana, proprio come era accaduto ai Giardini di Meade a Culhaven. Tutto quanto era esistito prima che il Re

della Pietra operasse il suo cambiamento fu riportato a nuova vita. Le rocce mutarono e si riformarono. Crebbero alberi grossi, rami nodosi carichi di foglie estive che splendevano contro le acque e i cieli grigi. Sui terreni sbocciavano fiori selvatici, non in abbondanza come a Culhaven, poiché questo era sempre stato un luogo aspro e selvaggio, ma in macchie isolate, rigogliosi e brillanti. Erbe e cespugli andavano ricoprendo quelle rocce tormentate, mutando la regione in un litorale oceanico. L'aria era di nuovo tersa, colma dei profumi della vita. La sepolcrale corazza di pietra affondava nel ricordo. Lentamente, a fatica, Eldwist scomparve, inghiottita dalla terra, tornata a quel passato che le aveva dato origine. Quando la trasformazione fu conclusa, tutto ciò che rimase di Eldwist fu la cupola del Re della Pietra - isola grigia, solitaria tra il verde del paese.

<<Non potevamo fare nulla per salvarla, Morgan>> Walker Boh spiegò dolcemente, chino vicino al giovane sconvolto, per assicurarsi che potesse sentirlo. <<Viridiana È venuta a Eldwist per morire.>>

Erano rannicchiati insieme sul bordo della scogliera, Horner Dees era con loro e parlava a bassa voce, quasi che il silenzio sceso sul territorio in seguito alla trasformazione operata da Viridiana fosse fragile come il vetro. In lontananza, il boato del Tiderace che si frangeva contro la costa e le grida degli uccelli marini giungevano attutiti. La magia adesso aveva raggiunto la scogliera oltrepassandoli, purificando la roccia dal veleno del Maw Grint, riportando nuovamente la vita. Brezze marine avevano fatto breccia tra le nubi permettendo al sole di infiltrare i suoi raggi fino sulla terra.

Morgan annuì senza parlare, tenendo volutamente la testa abbassata, i lineamenti contratti.

Walker guardò Horner Dees, che assentì per incoraggiarlo.

<<Mi ha fatto vedere tutto, Cavaliere, poco prima di morire. Voleva che io sapessi, cosicché potessi raccontarvelo. Mentre guardavamo giù verso Eldwist, mi ha toccato la guancia e mi ha rivelato ogni cosa. Tutti i segreti che ci aveva tenuti nascosti. Tutti i misteri gelosamente custoditi.>>

Si avvicinò un poco. <<Suo padre l'aveva creata per annullare la magia di Uhl Belk. L'aveva creata con gli elementi dei Giardini in cui viveva, usando la sua magia più potente. L'aveva inviata a Eldwist per morire. In un certo senso, egli aveva inviato una parte di se stesso. Non aveva proprio altra scelta. Nulla di inferiore sarebbe stato sufficiente per sconfiggere il Re della Pietra nel suo stesso regno. E Uhl Belk doveva essere sopraffatto qui perché non avrebbe mai abbandonato Eldwist; non poteva, in effetti, sebbene non lo sapesse. Era ormai prigioniero della sua stessa magia. Il Maw Grint era diventato un sostituto di Uhl Belk, mandato in sua vece per mutare in pietra quanto rimaneva delle Quattro Terre. Ma se il Re del Fiume Argento avesse aspettato di avere abbastanza vicino il mostro per poterlo combattere, questo sarebbe diventato

troppo grande e potente per poter essere fermato.>>
Levò la mano e la appoggiò delicatamente sulla spalla di Morgan. Sentì l'altro ritrarsi. <<Ha scelto ciascuno di noi per uno scopo preciso, Cavaliere, proprio come aveva detto. Tu e io siamo stati scelti per ricuperare la Pietra Nera rubata da Uhl Belk dalla Cripta dei Re. Il problema che Viridiana doveva affrontare, naturalmente, era che la sua magia non avrebbe avuto effetto fino a che Uhl Belk avesse controllato la Pietra. Fino a quando egli fosse stato in grado di utilizzare la magia del Druido, avrebbe potuto privarla dei suoi poteri e impedire che la trasformazione si verificasse. Lo avrebbe fatto immediatamente se avesse scoperto chi era. L'avrebbe tramutata in pietra. Ecco perché lei non ha potuto usare la propria magia fino all'ultimo.>>
<<Ma trasformò i Giardini di Meade semplicemente sfiorando la terra!>> protestò Morgan, con irato tono di sfida.
<<I Giardini di Meade, sì. Ma Eldwist era di gran lunga troppo mostruosa per poterla trasformare così facilmente. Non avrebbe potuto farlo con il semplice tocco della mano. Dove-va fondersi nella roccia, diventare una parte del territorio stesso. Ecco perché scelse Pe Ell. Il Re del Fiume Argento doveva aver saputo, o almeno intuito, che gli Ombrati avrebbero inviato qualcuno per cercare di fermare Viridiana. La sua identità e il suo potere di mutare le cose non erano un segreto. Lei era una vera minaccia. Doveva essere eliminata. Un Ombrato, ora È chiaro, non possiede i mezzi necessari. Così Pe Ell fu inviato al suo posto. Lui pensava che il suo compito fosse un segreto, che uccidere Viridiana fosse una sua idea. Non era così. Non lo È mai stato. Era un'idea della fanciulla, fin dall'inizio, perché suo padre le aveva detto di agire in questo modo, di portare con sé a Eldwist l'uomo e l'arma idonei a penetrare la corazza della sua magia e permetterle di effettuare la trasformazione.>>
<<Perché non poteva cambiare le cose semplicemente volendolo?>>
<<Era viva, Morgan; umana come te. Era un elemento della natura, con sembianze umane. Non credo che potesse essere qualcosa di diverso in vita. Era necessario che morisse per poter usare la sua magia su Eldwist. Un'arma comune non poteva ucciderla; il suo corpo l'avrebbe protetta contro il metallo. Le serviva una magia pari alla sua, la magia di un'arma simile allo Stiehl e le mani e la mente di un assassino come Pe Ell.>>
Walker accennò un sorriso. <<Lei ci riunì per aiutarla, perché così le era stato detto e perché eravamo necessari per raggiungere uno scopo, sì, ma anche perché lei credeva in noi. Se l'avessimo tradita, chiunque di noi, anche Pe Ell, se non avessimo fatto ciò che sapeva potevamo fare, il Re della Pietra avrebbe vinto. Non ci sarebbe stata trasformazione sulla terra. Il Maw Grint avrebbe proseguito nella sua avanzata e il regno di Uhl Belk avrebbe continuato a espandersi. Con l'intervento distruttivo degli Ombrati, tutto sarebbe andato perduto.>>
Morgan drizzò un poco le spalle e finalmente alzò lo sguardo.

<<Avrebbe dovuto dircelo, Walker. Avrebbe dovuto farci conoscere i suoi piani.>>
Walker scosse la testa dolcemente. <<No, Morgan. E' proprio quello che non poteva fare. Non avremmo agito come abbiamo fatto se avessimo saputo la verità. Dimmi: non l'avresti forse fermata? Tu l'amavi, Cavaliere. Lei sapeva cosa significa.>>
Morgan lo fissò a denti stretti per un momento, poi annuì riluttante. <<Hai ragione, lo sapeva.>>
<<Non c'era altro modo. Doveva mantenere segreto lo scopo della sua venuta qui.>>
<<Lo so, lo so.>> Il respiro di Morgan era rauco, affaticato. <<Ma È comunque doloroso. Mi sembra quasi che non se ne sia andata, che riuscirà in qualche modo a ritornare indietro.>>
Ansimò. <<Ho bisogno che ritorni.>>
Poi rimasero in silenzio, guardando in direzioni diverse, ricordando. Walker si chiese per un momento se doveva raccontare agli altri della visione del Lago dello Spettro, di come ne avesse parlato con Viridiana e lei lo avesse condotto là ugualmente, di come lei pur sapendo fin dall'inizio l'esito della loro spedizione fosse venuta qui, per portare a termine la missione per la quale suo padre l'aveva creata. Decise che non ne avrebbe fatto parola. Il Cavaliere aveva ascoltato abbastanza segreti e progetti nascosti. Non c'era nulla da guadagnare raccontandogli altre cose.
La voce aspra di Horner Dees ruppe il silenzio. <<Cosa credi sia accaduto a Belk? Sarà ancora dentro la cupola? Ancora vivo?>>
D'istinto volsero tutti lo sguardo oltre il bordo della scogliera, laggiù dove, tra il verde rigenerato della penisola, si ergeva l'ultimo tetro vestigio di Eldwist.
<<Credo che una creatura plasmata dalla magia come Uhl Belk non muoia facilmente>> rispose Walker, la voce pacata e intensa. <<Ma Viridiana lo tiene stretto, prigioniero in un guscio. Non potrà ricominciare la sua opera di trasformazione della terra; non tanto presto, almeno.>> Fece una pausa. <<Penso che Uhl Belk impazzirà quando comprenderà cosa gli È accaduto.>>
Morgan si chinò a tastare il terreno e toccò un ciuffo d'erba come se cercasse qualcosa, accarezzandolo dolcemente con le dita. Walker lo osservò un momento, poi si alzò. Aveva il corpo dolorante e l'umore cupo e malinconico. Desiderava cibo vero, e si sentiva arso dalla sete. La sua odissea personale era appena agli inizi, un lungo viaggio attraverso le Quattro Terre in cerca di Pe Ell e della Pietra Nera rubata, una seconda prova da affrontare per scoprire chi dovesse possederla e, se fosse sopravvissuto a tutto ciò, un altro viaggio per ritrovare Paranor e i Druidi scomparsi...
I suoi pensieri minacciavano di distruggerlo, di portargli via le ultime forze e li scacciò.
<<Vieni, Cavaliere>> esortò Horner Dees, abbassandosi per appoggiare le mani sulle spalle di Morgan. <<lei se n'È andata. Sii felice per il periodo in cui È stata con noi. Non era destinata

a vivere su questa terra. Doveva servire a uno scopo migliore. Cerca conforto nel fatto che ti amava. Non È poca cosa.>>
Le mani possenti afferrarono Morgan che si lasciò sollevare. Annuì senza guardare l'altro. Quando finalmente levò gli occhi, lo sguardo apparve fisso e duro. <<Io vado a cercare Pe Ell.>>
Horner Dees sputò. <<Ci andiamo tutti, Morgan Leah. Non ci sfuggirà.>>
Diedero un'ultima occhiata giù dallo sperone, poi si voltarono incamminandosi verso la gola che conduceva alle montagne.
Avevano fatto solo pochi passi quando Morgan si fermò improvvisamente, ricordando e guardando indietro verso il punto in cui era rimasta la Spada di Leah. L'arma era ancora incastrata nella roccia, la lama spezzata invisibile. Morgan esitò un istante, quasi pensasse di lasciare la spada dove si trovava, di abbandonarla una volta per tutte. Poi tornò sui suoi passi e afferrò l'impugnatura. Lentamente, cominciò a tirare. E continuò molto più a lungo di quanto pensava che fosse necessario.
La lama si liberò dalla roccia. Morgan Leah sgranò gli occhi. La Spada di Leah non era più spezzata. Era perfetta come il giorno in cui gli era stata data da suo padre.
<<Cavaliere!>> esclamò stupefatto Horner Dees.
<<Viridiana ha detto il vero>> mormorò Morgan, passando le dita sulla lama scintillante. Guardò Walker, incredulo.
<<Come?>>
<<La sua magia>> rispose Walker, sorridendo allo sguardo dell'altro. <<Si È trasformata nuovamente negli elementi della terra con i quali suo padre l'aveva creata, compresi i metalli che forgiarono la Spada di Leah. Ha ricostruito il tuo talismano nello stesso modo in cui ha ricreato questa terra. E' stato il suo ultimo atto, Cavaliere. Un atto d'amore.>>
Gli occhi grigi di Morgan si accesero di fierezza. <<Allora, in un certo senso, lei È ancora con me, vero? E resterà con me fino a che possiederò la Spada.>> Fece un profondo respiro. <<Pensi che la Spada abbia ancora i suoi poteri magici, Walker?>>
<<Credo che la magia provenga da te. Penso che sia sempre stato così.>>
Morgan lo scrutò per un istante senza parlare, poi annuì lentamente. Ripose l'arma con cautela nel fodero. <<Ho di nuovo la mia Spada, ma rimane il problema del tuo braccio. Che mi dici di questo? Lei disse che tu, come la lama, saresti stato rigenerato.>>
Walker pensò attentamente per un momento, poi increspò le labbra. <<Vero.>> Con la mano sana, voltò delicatamente Morgan verso la gola tra le rocce. <<Comincio a pensare, Cavaliere>> disse piano, <<che quando lei parlava di rigenerare, non si riferisse al mio braccio, ma a tutt'altra cosa.>>
Dietro di loro, la luce del sole si riversava nel Tiderace.
Gli occhi di lei!
Osservavano Pe Ell dalle finestre vuote degli edifici di Eldwist

e quando si fu allontanato dalla città, lo sbirciavano dalle fessure e dai crepacci delle rocce dell'istmo e quando fu sulla scogliera, lo scrutavano da dietro i macigni avvolti nella nebbia del sentiero. Ovunque corresse, gli occhi lo seguivano.

Che cosa ho fatto?

Era sconvolto dalla disperazione. Aveva ucciso la fanciulla, come era sua intenzione; si era impossessato della Pietra Nera. Il piano aveva funzionato, ma non era mai stato suo, bensì di lei, fin dal principio. Ecco cosa aveva visto negli occhi di Viridiana, la verità sul perché si trovava lì e per cosa era stato chiamato. Era stato portato a Eldwist non per affrontare Uhl Belk e ricuperare la Pietra Nera come aveva creduto; lei lo aveva portato lì per ucciderla.

Per tutte le ombre, per ucciderla!

Correva alla cieca, incespicando, cadendo, rialzandosi, sconvolto dalla rivelazione di come lei lo avesse usato. Non aveva mai posseduto il controllo della situazione e aveva semplicemente illuso se stesso pensando il contrario.

Tutti i suoi sforzi erano andati sprecati. Lei lo aveva manovrato fin dal principio: scovandolo a Culhaven, ben sapendo chi e cosa era, persuadendolo a seguirla, facendogli credere che agiva per sua libera scelta, tenendolo attentamente lontano dagli altri, facendolo girare a destra e a sinistra a seconda dei suoi piani, usandolo! Perché? Perché aveva agito così? La domanda bruciava come il fuoco. Perché aveva voluto morire?

Il fuoco fu sostituito dal gelo quando quegli occhi terribili cominciarono ad ammiccare verso di lui da destra, da sinistra, ovunque guardasse. Persino la scelta di pugnalarla, alla fine, era stata veramente sua? Non riusciva a ricordare di aver preso una decisione consapevole in tal senso. Era sembrato quasi che si fosse trafitta da sola, o avesse fatto avanzare il suo braccio di quei pochi centimetri necessari. Fin dal principio Pe Ell era stato un burattino nelle mani della figlia del Re del Fiume Argento; forse lei aveva manovrato i suoi fili per l'ultima volta e infine aveva aperto gli occhi di fronte al suo assassino per svelargli i propri segreti.

Quando giunse in cima al sentiero della scogliera, cadde a terra gettandosi in una conca tra le rocce, rannicchiandosi, nascondendo tra le braccia il viso scarno, ossessionato, desiderando di potersi nascondere, scomparire. Strinse i denti in preda all'ira. Sperava che fosse morta! Sperava che fossero morti tutti! Lacrime gli rigavano il volto, la rabbia e la disperazione lo attanagliavano e dilaniavano. Nessuno gli aveva mai fatto una cosa simile. Non poteva sopportare quelle sensazioni! Non le tollerava!

Dopo qualche minuto, forse di più, levò nuovamente il capo, improvvisamente consapevole di essere in pericolo e del fatto che gli altri lo avrebbero inseguito. Che vengano! pensò infuriato. Ma no, ora non era pronto per affrontarli. Quasi non riusciva a connettere. Gli serviva tempo per tornare in sé.

Fece uno sforzo per rialzarsi in piedi. Tutto ciò che gli veniva

in mente di fare era correre e continuare a fuggire.
Raggiunse la gola che attraverso i dirupi conduceva lontano dalla scogliera e dalla vista dell'odiata città. Poteva sentire scosse che facevano tremare la terra e il frastuono del Maw Grint. La pioggia lo infradiciava; calò una nebbia grigia così fitta che pareva che le stesse nubi fossero scese a coprire il terreno.
Pe Ell afferrò la borsa di cuoio con i simboli magici e il suo prezioso contenuto e se la strinse al petto. Lo Stiehl era ancora nel fodero al suo fianco. Sentiva la sua magia scottargli le mani, il fianco, più calda che mai, fuoco che non si sarebbe mai potuto estinguere. Cosa gli aveva fatto quella fanciulla? Cosa aveva fatto?
Cadde, e per un istante fu incapace di rialzarsi. Tutte le forze lo avevano abbandonato. Si guardò le mani e vide le macchie di sangue. Il sangue di lei.
Il volto della fanciulla balenò di fronte a lui nella luce grigiastra, luminoso e vibrante, la soffice chioma argentea, gli occhi nerissimi...
Viridiana!
Riuscì a balzare in piedi e a correre ancora più veloce, selvaggiamente, cercando di lottare contro le visioni, di riacquistare la padronanza di sé, l'autocontrollo. Ma niente tornava al suo posto, tutto era confuso, disordinato, la pazzia cominciava a scatenarsi nel suo cervello come un cane da guardia lasciato libero. L'aveva uccisa, sì. Ma era stata lei a volerlo, lei glielo aveva fatto fare! Tutto ciò che aveva provato per lei, falso fin dal principio, le sue invenzioni, il suo modo di prendersi gioco di lui!
La Buca delle Ossa gli si aprì di fronte, con i suoi macigni e la sua solitudine. Non rallentò. Continuò a correre.
Qualcosa stava accadendo alle sue spalle. Avvertì una variazione delle scosse e il vento mutare direzione. Si sentì attraversare da un qualcosa di freddo. Magia! Una voce bisbigliò tormentosa, insidiosa. Viridiana viene a cercarti! Ma Viridiana era morta! Gridò a squarciagola, perseguitato da demoni che avevano il volto della fanciulla.
Inciampò e cadde tra le ossa sbiancate sparse tutt'intorno, si gettò in ginocchio e improvvisamente si rese conto di dove si trovava.
Per Pe Ell il tempo si fermò. Fu colto da un'intuizione terrificante.
Il Koden!
Poi, all'improvviso, fu suo, le zampe pelose lo avvolsero, il corpo emanava un odore di secoli e di decomposizione. Egli udì vicinissimo il soffio del suo respiro e il suo calore sul viso.
La vicinanza della bestia era soffocante. Lottò per cercare di vederlo e si accorse che non poteva. Era là, e allo stesso tempo non c'era. Era diventato in qualche modo invisibile? Cercò di impugnare lo Stiehl, ma non riuscì a muovere le dita.
Come era possibile tutto ciò?
Si rese conto bruscamente che non sarebbe scappato. Fu solo un po' sorpreso di scoprire che non gli importava più.

Un istante dopo, era morto.

32

Meno di un'ora dopo, gli unici tre sopravvissuti della compagnia di Rampling Steep sbucarono attraverso la gola nella Buca delle Ossa e là trovarono il corpo di Pe Ell. Giaceva riverso al centro della valletta, abbandonato sul terreno, lo sguardo senza vita fisso al cielo lontano. Una mano stringeva la borsa di cuoio con i simboli magici contenente la Pietra Nera. Lo Stiehl era ancora nel suo fodero.
Walker Boh diede un'occhiata intorno, incuriosito. La magia di Viridiana aveva fatto il suo lavoro nella Buca delle Ossa, mutandola tanto da renderla quasi irriconoscibile. Vide erba e cespugli crescere ovunque in ciuffi che ombreggiavano e addolcivano la scabra superficie della roccia. Gruppi di fiori selvatici gialli e viola tendevano i lunghi steli in cerca del sole e le ossa dei morti erano scomparse nella terra. Nulla più rimaneva dell'antica desolazione.
<<Non ci sono ferite su di lui>> mormorò Horner Dees con tono sospettoso, il viso rude reso ancora più torvo dalla smorfia che gli incurvava gli angoli della bocca. Avanzò, si chinò per dare uno sguardo più da vicino, poi si raddrizzò. <<Deve essersi spezzato il collo. Costole rotte. Qualcosa del genere. Ma niente di visibile. C'È un po' di sangue sulla sua mano, ma appartiene alla fanciulla. E guarda. Impronte di Koden tutt'intorno, ovunque. Deve averlo preso. Eppure non c'È nessun segno sul corpo. Cosa ne pensi?>>
Non c'era traccia del Koden. Se ne era andato, scomparso come se non fosse mai esistito. Walker saggiò l'aria, esplorò il silenzio, chiuse gli occhi per vedere se poteva trovare il Koden con la mente. No. La magia di Viridiana lo aveva liberato. Non appena le catene che lo tenevano legato si erano spezzate, era tornato al suo vecchio mondo, diventando nuovamente se stesso, un semplice orso, il ricordo di ciò che gli era stato fatto ormai svanito. Walker si sentì pervadere da un'intensa soddisfazione. Dopo tutto era riuscito a mantenere la promessa.
<<Guarda i suoi occhi>> stava dicendo Horner Dees. <<Guarda il terrore che vi È impresso. Non È morto serenamente, qualsiasi cosa lo abbia ucciso. E' morto in preda al terrore.>>
<<Deve essere stato il Koden>> insistette Morgan Leah. Si allontanò dal corpo, non voleva toccarlo.
Dees gli lanciò uno sguardo penetrante. <<Tu credi? E come? Come lo ha ucciso, con un abbraccio mortale? Deve essere stato veloce, in tal caso. Quel suo pugnale non È stato nemmeno estratto dal fodero. Guarda, Cavaliere. Cosa vedi?>>
Morgan fece un passo avanti, esitante, poi abbassò lo sguardo. <<Niente>> ammise.
<<Proprio come ho detto io.>> Dees tirò su col naso. <<Vuoi che lo volti, per guardare meglio?>>

Morgan scosse la testa. <<No.>> Scrutò il volto di Pe Ell un momento senza parlare. <<Non importa.>> Poi alzò gli occhi in cerca di Walker. <<Non so cosa pensare. Non È strano? Lo volevo morto, ma volevo essere io a ucciderlo. So che non È importante chi l'abbia fatto o come sia successo, ma mi sento in qualche modo ingannato. Come se l'opportunità di pareggiare i conti mi fosse stata negata.>>
<<Non penso che sia così, Morgan>> replicò dolcemente lo Zio Oscuro. <<Innanzitutto non credo che l'opportunità sia mai stata tua.>>
Il Cavaliere e la vecchia Guida lo guardarono sorpresi.
<<Cosa stai dicendo?>> replicò aspramente Dees.
Walker alzò le spalle. <<Se fossi il Re del Fiume Argento e fosse per me necessario sacrificare la vita di mia figlia con la spada di un assassino, mi accerterei che questo non la facesse franca.>> Passò lo sguardo dall'uno all'altro dei suoi compagni. <<Forse la magia che Viridiana portava in sé era stata creata per servire a più scopi. Forse È stato così.>>
Ci fu un lungo silenzio mentre i tre riflettevano su tale possibilità.
<<Pensi al sangue sulla sua mano?>> disse infine Horner Dees. <<Come un veleno?>> Scosse la testa. <<Anche questa spiegazione può avere un senso.>>
Walker Boh li raggiunse e liberò con cautela la borsa che conteneva la Pietra Nera dalle dita irrigidite di Pe Ell. La ripulì, poi la tenne in mano per un momento, pensando tra sé all'ironia che la Pietra Nera si fosse dimostrata così inutile per l'assassino. Tutti quegli sforzi per impossessarsene, tutto per niente. Viridiana lo sapeva. Il Re del Fiume Argento lo sapeva. Se anche Pe Ell l'avesse saputo, avrebbe ucciso la fanciulla immediatamente, concludendo la partita a suo favore. O sarebbe comunque rimasto così affascinato da lei che persino allora non sarebbe stato in grado di scappare?
<<E di questo, cosa ne facciamo?>> Horner Dees si chinò e sfilò lo Stiehl dal fodero.
<<Gettiamolo nell'oceano>> disse di scatto Morgan. <<Oppure buttiamolo nella cavità più profonda della terra.>>
A Walker parve di sentire le parole di qualcun altro, ed erano parole spiacevolmente familiari. Poi capì che stava pensando a se stesso, a ciò che aveva detto quando Cogline gli aveva consegnato il volume della Storia dei Druidi trovato nella scomparsa Paranor. Altri tempi, altra magia, ma il pericolo era sempre lo stesso.
<<Morgan>> disse, e l'altro si girò. <<Se lo gettiamo via, rimane la possibilità che venga ritrovato di nuovo, forse da qualcuno ancora più crudele e maligno di Pe Ell; forse peggiore di lui. Deve essere chiuso in un luogo dove nessuno possa più raggiungerlo.>> Si voltò verso Horner Dees. <<Se lo consegni a me, me ne occuperò io.>>
Rimasero fermi per un momento, tre uomini esausti e malconci in una distesa di rocce frantumate e prati nuovi, scrutandosi a vicenda. Dees guardò Morgan, poi consegnò il pugnale

nelle mani di Walker. <<Ritengo che possiamo fidarci della tua parola>> affermò.
Walker infilò lo Stiehl e la Pietra Nera nella tasca più profonda del suo mantello e sperò che fosse così.
Camminarono verso sud per il resto della giornata e trascorsero la prima notte lontani da Eldwist in un'arida brughiera; solo il giorno prima, sotto il dominio di Uhl Belk, contaminata dal veleno del Maw Grint, era una distesa di pietra. Ora, ingentilita qua e là unicamente da arbusti, appariva rigogliosa e consolante dopo il senso di morte che pervadeva la città. C'era ancora poco da mangiare, radici e ortaggi selvatici, ma c'era nuovamente acqua fresca, i cieli erano trapunti di stelle e l'aria era limpida. Accesero un fuoco e rimasero alzati fino a tardi, parlando a voce bassa di quello che provavano, ricordando, durante i lunghi silenzi, ciò che era stato.
Quando arrivò il mattino, si svegliarono con il sole sul volto, grati semplicemente per il fatto di essere vivi.
Viaggiarono di nuovo tra le fitte foreste e attraversarono i Charnal. Horner Dees questa volta li condusse lungo un sentiero diverso, evitando la tribù di Urda del povero Carismano, viaggiando a est degli Aculei. Il clima era mite persino sulle montagne, e non ci furono bufere o valanghe a rendere più arduo il cammino. Il cibo era abbondante, e cominciarono a riacquistare le forze. In loro si diffuse un senso di benessere, e i ricordi più aspri si affievolirono fino a scomparire nei recessi della mente.
Morgan Leah parlava spesso di Viridiana. Sembrava che gli fosse di conforto e Walker e Horner Dees lo incoraggiarono. A volte il Cavaliere ne parlava come se lei fosse stata ancora viva, sfiorando la Spada che portava, indicando vagamente i luoghi che si lasciavano alle spalle. Viridiana era là, insisteva, meglio così che non scomparsa del tutto dalla faccia della terra. Talvolta ne percepiva la presenza, ne era certissimo. Cominciava nuovamente a sorridere e scherzare e a poco a poco ritornava quello di un tempo.
Horner Dees ridivenne quello di un tempo quasi altrettanto rapidamente, la fiamma tormentosa che aveva brillato nei suoi occhi si spense e i lineamenti marcati si rilassarono. La voce si fece meno aspra e per la prima volta dopo molte settimane, l'amore per le sue montagne cominciò a riaffiorare nei suoi discorsi.
Walker Boh si riprendeva più lentamente. Era rinchiuso in una corazza di rassegnazione fatalistica che lo aveva privato quasi completamente dei sentimenti. Aveva perso il braccio nella Cripta dei Re. Aveva perso Cogline e Bisbiglio a Pietra del Focolare. Più di una volta era stato sul punto di perdere la vita. Carismano era morto; Viridiana era morta. Non aveva mantenuto la promessa fatta a se stesso di rifiutare l'incarico che Allanon gli aveva affidato. Viridiana aveva avuto ragione. C'era sempre una possibilità di scelta. Ma a volte, che tu volessi o no, altri sceglievano per te. Forse aveva creduto di riuscire

a non lasciarsi intrappolare nelle macchinazioni del Druido, a tenere lontani dalla sua vita Brin Ohmsford e la sua eredità di magia. Ma le circostanze e la coscienza avevano reso tutto ciò impossibile. Il suo era un destino intrecciato da fili che risalivano a centinaia, forse migliaia di anni addietro, e non poteva liberarsi di loro, almeno non completamente. Aveva pensato a tutto ciò fin da quella notte a Eldwist quando aveva accettato di tornare con Viridiana al rifugio del Re della Pietra nel tentativo di ricuperare la Pietra Nera. Sapeva bene che, se la missione avesse avuto successo, avrebbe riportato il talismano nelle Quattro Terre e tentato di restituire al mondo Paranor e i Druidi, proprio come Allanon aveva chiesto. Senza bisogno di usare le parole, sapeva cosa questo comportasse. Fa' la tua scelta, gli aveva detto Viridiana.

Ma quali scelte gli erano rimaste? Aveva stabilito molto tempo prima di rintracciare la Pietra Nera; forse quando ne aveva appreso l'esistenza leggendo la Storia dei Druidi, sicuramente dopo la morte di Cogline. Aveva anche deciso di scoprire quali erano i poteri di tale magia, e ciò significava verificare quanto Allanon gli aveva preannunciato: Paranor e i Druidi potevano esistere di nuovo. Lui avrebbe sostenuto di avere cominciato a valutare la faccenda nel momento in cui era scoccata l'ultima ora di Eldwist. Ma sapeva che la verità era un'altra. Inoltre sapeva che se la magia della Pietra Nera era ciò che era stato promesso, se funzionava come lui credeva, allora Paranor sarebbe stata restituita. E se ciò fosse accaduto, i Druidi sarebbero ritornati alle Quattro Terre.

Grazie a lui.

Cominciando con lui.

Questa realtà era l'unica scelta rimastagli, proprio ciò che Viridiana aveva sperato per lui - la scelta di chi sarebbe diventato. Se era vero che Paranor poteva essere restituita al mondo e che lui doveva diventare il primo dei Druidi che l'avessero governata, allora doveva fare in modo di non confondersi nel compiere la sua missione. Doveva assicurare che Walker Boh sopravvivesse: cuore, idee, convinzioni, timori; tutto ciò che era e in cui credeva. Non doveva evolversi proprio in quell'essere da cui era rifuggito con tanta determinazione. In altre parole, non doveva trasformarsi in Allanon.

Non doveva diventare come i Druidi del passato - manipolatori, sfruttatori, oscuri e misteriosi architetti di segrete macchinazioni, occultatori di verità. Se era necessario che i Druidi tornassero per preservare le Razze, al fine di assicurare la loro sopravvivenza contro le cose oscure del mondo, Ombrati o altro, allora lui doveva renderli come dovevano essere: una specie migliore di Uomini, di maestri e dispensatori del potere della magia.

Questa era la scelta che poteva ancora fare, e doveva fare, se voleva conservare il proprio equilibrio.

Ci misero quasi due settimane per raggiungere Rampling Steep, poiché avevano scelto il percorso più lungo ma più sicuro,

evitando ogni possibile pericolo, rifugiandosi di notte e riprendendo il cammino quando c'era luce. Giunsero alla città sul fianco della montagna verso mezzogiorno. Il cielo era ammantato da una foschia grigia lasciata da un temporale estivo, che faceva pensare a una matassa di cotone sbrogliata da mani frettolose. La giornata era calda e umida, gli edifici della città brillavano come rospi bagnati, accovacciati sulle rocce. I tre viaggiatori si avvicinarono come stranieri, guardando la città con occhi nuovi, la prima dopo Eldwist. Entrando nella strada desolata che attraversava l'assembramento di taverne, stalle, botteghe su entrambi i lati, rallentarono l'andatura fermandosi a guardare indietro le montagne da cui erano scesi, osservando per un attimo l'acqua scaricata dal temporale che dai dirupi scendeva impetuosa nei canaloni e nei torrenti, con fragore attutito dalla distanza.
<<E' tempo di salutarci>> annunciò Horner Dees senza preliminari e porse la mano a Morgan.
Morgan lo osservò. Fino a quel momento non aveva mai parlato della sua partenza. <<Non vieni con noi?>>
La vecchia Guida sbuffò. <<Sono fortunato a essere vivo, Cavaliere. Ora vuoi che venga nel sud? Per quanto ancora credi che possa farcela?>>
Morgan balbettò: <<Non volevo dire...>>.
<<Così stanno le cose, non sarei dovuto venire con voi nemmeno la prima volta>> replicò l'altro, troncandogli le parole di bocca con un gesto della mano. <<Fu la fanciulla che mi convinse ad accettare. A lei non potevo dire di no. E forse fu la sensazione di aver lasciato indietro qualcosa quando fuggii dal Re della Pietra e dai suoi mostri dieci anni fa. Dovevo tornare indietro per ritrovarlo. Così, eccomi qua, l'unico uomo che si È salvato da Eldwist e da Uhl Belk per ben due volte. Mi pare che sia abbastanza per un vecchio.>>
<<Ci farebbe piacere se venissi con noi, Horner Dees>> affermò Walker Boh, prendendo le parti di Morgan. <<Non sei poi tanto vecchio quanto dici e sei doppiamente abile. A Morgan Leah e ai suoi amici potrebbe essere utile la tua esperienza.>>
<<Sì, Horner>> approvò Morgan precipitosamente. <<Che mi dici degli Ombrati? Abbiamo bisogno di te per combatterli. Vieni con noi.>>
Ma la vecchia Guida scosse ostinatamente la testa. <<Mi mancherai, Cavaliere. Ti devo la vita. Ti guardo e vedo il figlio che avrei potuto avere in altre circostanze. Se mi conosci, sai che non dico certe cose alla leggera. Ma ho avuto una vita ricca di avventure e non sono ansioso di affrontarne altre. Ho bisogno della tranquillità, della penombra delle taverne, delle comodità della mia terra.>> Porse ancora una volta la mano. <<Chissà che le cose non cambino, prima o poi. Magari sarà per un'altra volta, d'accordo?>>
Morgan strinse la mano nella sua. <<Quando vorrai, Horner.>>
Poi lo abbracciò, Horner Dees lo strinse a sua volta fra le braccia.

Dopo, il viaggio si svolse rapidamente, il tempo scorreva quasi per incanto, i giorni e le notti si susseguivano in un lampo. Walker e Morgan continuarono a scendere, uscirono dai Charnal, arrivarono alle colline meridionali ai piedi delle montagne e girarono a ovest costeggiando il Rabb. Passarono al guado il ramo a nord del fiume e di fronte a loro si aprirono prati che si estendevano fino alle vette dei Denti del Drago. I giorni erano lunghi e caldi, il sole riversava i suoi raggi da cieli senza una nuvola; ormai si erano lasciati alle spalle il clima rigido delle montagne. l'alba arrivava presto ed era giorno fino a tardi, e perfino le notti erano calde e luminose. I due di Rampling Steep incontrarono qualche viaggiatore e nessuna pattuglia della Federazione. La regione appariva sempre più infestata dal morbo degli Ombrati, chiazze scure che facevano intuire il dilagare del contagio, ma non c'era traccia dei suoi portatori.
Alla fine della settimana, lo Zio Oscuro e il Cavaliere arrivarono all'entrata sud del Passo di Jannisson. Era quasi mezzogiorno e il valico permetteva il passaggio nel punto in cui i Denti del Drago si congiungevano ai Charnal, un corridoio largo e vuoto che conduceva a nord verso le Pianure di Streleheim. Era là che Padishar Creel aveva sperato di riunire le forze del Movimento delle Terre del Sud, la Resistenza dei Nani e i Troll di Axhind, nel tentativo di affrontare e distruggere le armate della Federazione. Il vento soffiava leggero sulla pianura, attraverso il valico; non c'era anima viva.
Morgan Leah si guardò attorno stancamente, un'espressione rassegnata sul viso. Walker, silenzioso al suo fianco, gli appoggiò la mano sulla spalla. <<Dove vai ora, Cavaliere?>> domandò piano.
Morgan alzò le spalle e sorrise spavaldo. <<A sud, suppongo, verso Varfleet. Cercherò di mettermi in contatto con Padishar, spero che abbia trovato Par e Coll. Se il tentativo fallisce, andrò in cerca dei Ragazzi della Valle per conto mio.>> Fece una pausa, scrutando il volto dell'amico, pallido e provato. <<Io invece credo di sapere dove sei diretto tu.>>
Walker annuì. <<A cercare Paranor.>>
Morgan respirò profondamente. <<So che non È ciò che desideri, Walker.>>
<<E' vero.>>
<<Posso venire con te, se vuoi.>>
<<No, Cavaliere, hai fatto abbastanza per gli altri. E' tempo che tu faccia qualcosa per te stesso.>>
Morgan annuì. <<Non ho paura, se È a questo che pensi. Ho nuovamente la magia della Spada di Leah. Potrei essere utile in qualcosa.>>
Le dita di Walker strinsero la spalla del compagno e poi scivolarono via. <<Non credo che qualcuno mi possa aiutare nel luogo in cui sto andando. Penso che dovrò cavarmela da solo. Forse la Pietra Nera sarà la mia migliore protezione.>> Sospirò.

<<Com'È bizzarro il destino! Se non fosse stato per Viridiana,
nessuno di noi agirebbe così né probabilmente sarebbe ciò
che È diventato, vero? Ha dato a entrambi uno scopo, un volto
nuovo, forse addirittura una nuova forza. Non dimenticare
ciò a cui ha rinunciato per te, Morgan. Lei ti amava. Credo
che a suo modo lo farà sempre.>>
<<Lo so.>>
<<Horner Dees ha detto che gli hai salvato la vita. Hai salvato
anche la mia. Se non avessi usato la Spada, perfino rotta
com'era, Uhl Belk mi avrebbe certamente ucciso. Penso che
Par e Coll Ohmsford non potrebbero contare su un protettore
migliore. Va' a cercarli. Fa' in modo che stiano bene. Proteggili
con tutte le tue forze.>>
<<Lo farò.>>
Si strinsero la mano per un breve istante, gli occhi chiusi.
<<Fa' attenzione, Walker>> disse Morgan.
Walker abbozzò un breve sorriso ironico. <<Al prossimo incontro,
Morgan Leah.>>
Poi Walker si addentrò nel valico. Senza mai voltarsi, uscì
dalla luce solare e fu inghiottito dall'ombra delle rocce.
Per il resto della giornata e per tutta la successiva, Walker
Boh viaggiò verso ovest attraverso le Pianure di Streleheim,
costeggiando le buie e antiche foreste a sud, circondate dalle
vette dei Denti del Drago. Al terzo giorno cambiò direzione,
addentrandosi nell'antica, cupa foresta, lasciandosi alle spalle
le pianure soleggiate. Gli alberi erano maestose sentinelle mute
come soldati alla vigilia della battaglia, tronchi enormi si
ergevano addossati l'uno all'altro quasi a proteggersi. I rami
formavano una fitta volta contro il cielo. Erano queste le foreste
che nei secoli passati avevano protetto la Fortezza dei
Druidi dal mondo esterno. Ai tempi di Shea Ohmsford era difesa
dai lupi. Per anni c'era stato addirittura un muro di rovi
che nessuno poteva attraversare, eccetto Allanon. Adesso i lupi
se ne erano andati e anche il muro di spine non c'era più,
così come la Fortezza stessa. Rimanevano solo gli alberi, avvolti
in un silenzio profondo, opprimente.
Walker attraversò il sentiero come un'ombra, scivolando silenziosamente
attraverso gli alberi, i passi attutiti dal tappeto
di aghi di pino, perduto nel turbine della sua crescente indecisione.
I pensieri su ciò che stava per fare erano confusi, indistinti
e quel mormorio di incertezza che pensava di aver soffocato
per sempre era tornato a perseguitarlo ancora una volta.
Per tutta la vita aveva lottato per sfuggire all'eredità di Brin
Ohmsford; ora era ansioso di accettarla e di affrontarne le
conseguenze. Aveva pensato e riflettuto a lungo prima di
prendere quella decisione. Era il risultato di una strana combinazione
di circostanze, coscienza e riflessioni cui aveva dedicato
fin troppo tempo e si era convinto di aver fatto la scelta
giusta. Tuttavia, il pensiero delle conseguenze lo terrorizzava,
e più si avvicinava a scoprirle, più crescevano i suoi dubbi.
Quando arrivò nel cuore della foresta e ai piedi del promontorio

su cui un tempo si ergeva Paranor, fu travolto dall'angoscia. Rimase a lungo ritto a osservare i pochi blocchi di pietra, vestigia delle antiche fortificazioni, mentre gli ultimi raggi purpurei di un sole calante filtravano oltre la cresta del promontorio emanando bagliori sempre più deboli. Nel riflesso della luce fioca gli parve quasi di vedere Paranor ergersi contro il sipario della notte, i parapetti nettamente definiti e le torri come lance conficcate nella volta celeste. Sentì la presenza immane del palazzo, la sagoma austera della pietra. Sfiorò con la mente l'energia vitale di quella magia, che attendeva di essere ricondotta a nuova vita.

Accese un fuoco e si sedette, attendendo il calare della notte. Quando fu completamente buio, si alzò e si avvicinò alle falde del promontorio. Le stelle erano luminose punte di spillo e i suoni della notte rendevano inquietante il bosco intorno a lui. Si sentì solo ed estraneo. Guardò ancora una volta lassù, alla cima del promontorio, cercando nella sua magia un segnale che lo guidasse. Niente. Eppure la Fortezza era lì; poteva sentirne la presenza senza spiegarsi come. Il fatto che la sua magia non riuscisse a convalidare ciò che lui già sapeva lo rendeva ancora più inquieto. Allanon aveva detto di riportare indietro Paranor e i Druidi perduti. Cosa gli serviva per fare ciò? Che cosa, oltre alla Pietra Nera? Doveva esserci di più. Indubbiamente.

Dormì qualche ora, anche se non gli fu facile prendere sonno: era un bisogno troppo debole per vincere il mormorio dei timori che tormentava la sua mente stanca. Da principio rimase sveglio, i suoi propositi scivolavano via, si sgretolavano, poi tornavano a rassicurarlo per brevi istanti. Si sentiva intrappolato da un'intera vita di sospetti e dubbi che, nonostante i suoi sforzi per rimuoverli, ora lo riassalivano, minacciando di prendere ancora una volta il sopravvento. Si sforzò di pensare a Viridiana. Cosa doveva aver provato sapendo ciò che avrebbe dovuto fare? Quanta paura doveva aver avuto! Eppure aveva sacrificato se stessa perché quello era ciò che serviva per riportare la vita sulla terra. Si sentì più forte ricordando il coraggio di lei e, dopo poco, le voci che lo tormentavano si allontanarono nuovamente permettendogli di addormentarsi.

Era già l'alba quando si svegliò. Si lavò e mangiò velocemente, teso, impaziente nell'oscurità. Quando ebbe finito, tornò alla base del promontorio e guardò in alto. Il sole era dietro di lui, e la sua luce si diffondeva sulle cime nude. Nulla era cambiato. Non c'era traccia di ciò che era stato o di ciò che si sarebbe dovuto rivelare. Paranor continuava a essere perduta nel tempo, nello spazio e nella leggenda.

Walker tornò indietro ai piedi degli alberi, a distanza di sicurezza dal promontorio incantato. Rovistò nelle tasche profonde del mantello e tirò fuori la borsa che conteneva la Pietra Nera. La guardò sentendosi schiacciato dal peso del suo potere. Aveva il corpo irrigidito e dolorante; il braccio perduto gli faceva male, la gola secca come le foglie d'autunno.

Sentì le incertezze, i dubbi e le paure che ricominciavano a crescere in lui, formando un'onda che minacciava di travolgerlo. Fece scivolare velocemente la Pietra Nera degli Elfi nel palmo aperto.

Richiuse la mano, temendo di guardare nella sua luce scura.

La mente correva. Una Pietra, una per tutto, per il cuore, la mente, il corpo; creata così, egli credeva, perché era l'antitesi di tutte le altre Pietre Magiche create dall'antico mondo delle fate, una magia che divorava invece di espandersi, che assorbiva invece di sprigionarsi. Le Pietre Magiche che Allanon aveva dato a Shea Ohmsford erano un talismano per difendere chi le possedeva da qualsiasi magia oscura. Ma la Pietra Nera era stata creata per tutt'altra ragione, non per difendere, bensì per conferire potere. Era stata concepita per un unico scopo: sciogliere il sortilegio che aveva fatto sparire la Fortezza, riportare Paranor dal limbo che la avvolgeva. Avrebbe ottenuto tutto ciò consumando quel potere e trasferendolo nel corpo del possessore della Pietra, ovvero Walker stesso. Non riusciva a immaginare quali terribili conseguenze avrebbe subito. Sapeva che la protezione fornita dalla Pietra contro un cattivo uso dei suoi poteri consisteva nel fatto che essa avrebbe agito nello stesso modo, non importava chi la maneggiasse e a quale scopo. Ecco ciò che aveva distrutto Uhl Belk. L'assorbimento della magia del Maw Grint lo aveva tramutato in pietra. Walker credeva che il suo destino sarebbe stato lo stesso, anzi, perfino più complesso. Ma come? Se l'uso della Pietra Nera avesse riportato Paranor, la magia che avvolgeva la Fortezza, trasferita su di lui, quali conseguenze gli avrebbe procurato?

Il predestinato che ha il diritto di farlo la utilizzerà per il fine stabilito.

Lui, perché proprio lui? Perché Allanon aveva decretato che così doveva essere? Allanon aveva detto la verità? O soltanto una parte di essa? Oppure stava giocando un'ennesima partita con gli eredi di Shannara? Walker non sapeva più cosa pensare. Stava là, in piedi, solo, pieno di paura e indecisione, chiedendosi cosa lo avesse portato fino a quel punto. Si accorse che cominciavano a tremargli le mani.

Poi, improvvisamente e inaspettatamente, il mormorio che sentiva ruppe gli argini trasformandosi in urla.

No!

Levò la Pietra Nera quasi senza pensare, aprì le mani e spinse in avanti la gemma buia.

In un attimo la Pietra Nera si illuminò di vita, ne percepì la magia come un acuto bruciore contro la pelle. Luce buia, non-luce, opprimente oscurità. Il predestinato. Guardò la luce raccogliersi ed espandersi innanzi a lui. Che ha il diritto di farlo. La reazione della magia si avventò su di lui, squarciando dubbi e paure, mettendo a tacere sussurri e grida, trasferendogli un indicibile potere. La utilizzerà per il fine stabilito.

Ora!

Scagliò in avanti la luce scura, un'impalpabile galleria nera

attraversò l'aria inghiottendo tutto ciò che si trovava sul suo percorso, divorando materia e spazio. Esplose sulla cima del promontorio e Walker fu colpito da un pugno invisibile. Ma non cadde. La magia lo attraversava, abbracciandolo, avvolgendolo in una corazza. La luce si sparse nel cielo come inchiostro, crescendo, allargandosi, spostandosi in varie direzioni, incanalandosi quasi a percorrere gallerie invisibili, in cui doveva fluire. Cominciò a dividersi. Walker sussultò. La luce della Pietra Nera stava incidendo i contorni di una massiccia fortezza, i parapetti e i merli, le torri e le guglie. S'innalzavano mura e apparivano portali. Quella luce si sparse alta nel cielo e i raggi del sole vennero respinti. Ombre si allungarono dal castello e avvilupparono Walker Boh che si sentì svanire.

Qualcosa cominciò a mutare in lui. Stava scivolando via.

No, piuttosto si stava colmando! Qualcosa, la magia, lo stava attraversando. L'altro, pensò, debole prima dell'assalto furioso, indifeso e all'improvviso terrorizzato. Era l'incantesimo che racchiudeva Paranor mentre veniva assorbito dalla Pietra Nera!

E da lui.

Strinse i denti e irrigidì i muscoli. Non cederò.

La luce buia attraversava gli spazi vuoti dell'immagine che si era delineata sul promontorio, colorandola, dandole prima sostanza, poi vita. Paranor, la Fortezza dei Druidi, era tornata nel mondo degli uomini, dalla dimensione misteriosa che l'aveva tenuta prigioniera per tutti quegli anni. Si ergeva verso il cielo, enorme e inaccessibile. La Pietra Nera si spense nelle mani di Walker; la non-luce si affievolì e scomparve.

Il grido rauco di Walker terminò in un rantolo. Cadde sulle ginocchia, sconvolto da sensazioni inspiegabili e trafitto dalla magia che aveva assorbito, che sentiva scorrere in sé come sangue nelle vene. Chiuse gli occhi, poi li riaprì lentamente. Si accorse di essere avvolto in una sorta di nebbia luminosa che confondeva i contorni della sua figura. Guardò in basso incredulo, poi si sentì raggelare. Non era più realmente lì! Era diventato un fantasma!

Allontanò la paura e si drizzò in piedi, continuando a tenere in mano la Pietra Nera. Si osservò muoversi come se fosse un'altra persona, si guardò gli arti e il corpo, ombre indistinte che si sovrapponevano dandogli l'impressione di essersi smaterializzato. Per tutte le ombre, cosa mi È successo?

Barcollò in avanti, arrampicandosi per raggiungere il promontorio, per arrivare in cima, non sapendo cos'altro fare. Sentiva di dover raggiungere Paranor. Doveva entrarvi.

Il versante era lungo e accidentato, e quando finalmente raggiunse il portale di ferro della Fortezza, aveva il respiro affannoso. Il suo corpo rifletteva una moltitudine di immagini sovrapposte. Eppure respirava e si muoveva normalmente; provava emozioni e sensazioni così come le aveva provate prima della trasformazione. Ciò gli diede coraggio,

e si affrettò a raggiungere il portale di Paranor. La pietra con cui era costruita la Fortezza era reale, dura e scabra al tatto, ma inaccessibile in un modo che non riuscì a identificare immediatamente. Il portale si aprì quando lo spinse, come se Walker avesse avuto la forza di mille uomini e potesse farsi strada oltre qualsiasi ostacolo.
Entrò con cautela e le ombre lo inghiottirono. Si fermò nelle tenebre profonde avvolto da sussurri di morte.
Poi qualcosa si mosse, emerse dal buio e prese forma. Qualcosa di grande, sinistro e con quattro zampe. Era un gatto della brughiera, nero come la pece, con occhi d'oro luccicanti. Era là e non c'era, proprio come Walker.
Walker rabbrividì. Quel gatto pareva esattamente...
Dietro all'animale comparve un uomo, vecchio e ricurvo, un fantasma traslucido, luminoso. A mano a mano che l'uomo si avvicinava, i suoi contorni si facevano più riconoscibili.
<<Finalmente sei arrivato, Walker>> mormorò con voce cupa e inquieta.
Lo Zio Oscuro sentì svanire le ultime tracce della sua fermezza.
L'uomo era Cogline.

33

Il Re del Fiume Argento si sedette nei Giardini che erano il suo rifugio e guardò il sole fondersi con l'orizzonte. Un corso d'acqua limpida attraversava le rocce ai suoi piedi e sfociava in un laghetto al quale si abbeverava un unicorno. Una brezza leggera soffiava sul capelvenere, trasportando il profumo dei lillà e delle giunchiglie. Si udiva il fruscio degli alberi con le foglie di un verde brillante e il cinguettio degli uccelli che intonavano i canti della sera per salutare l'arrivo della notte.
Al di là, nel mondo degli Uomini, la calura non si lasciava scacciare nemmeno dalla crescente oscurità e un manto di stanchezza calò sulle genti delle Quattro Terre.
Così deve essere, per ora.
Gli occhi che tutto vedevano avevano contemplato la morte di sua figlia e la trasformazione dei dominii del Re della Pietra.
Il Maw Grint non esisteva più. La città di Eldwist era tornata alla terra, agli elementi che l'avevano creata, e la regione era nuovamente verde e fertile. La magia della figlia si era infiltrata profondamente, un fiume che scorreva invisibile attorno alla cupola solitaria in cui Uhl Belk era imprigionato. Molto tempo doveva trascorrere prima che suo fratello potesse emergere di nuovo alla luce.
Libellule iridescenti gli ronzavano accanto senza sosta e scomparivano nel bagliore del crepuscolo.
Altrove, la battaglia contro gli Ombrati continuava. Walker Boh aveva invocato la magia della Pietra Nera, secondo l'incarico affidatogli da Allanon, e la Fortezza dei Druidi era risorta

dalle nebbie che l'avevano celata per tre secoli. Il Re del Fiume Argento si chiedeva cosa avrebbe fatto adesso lo Zio Oscuro. A ovest, dove un tempo avevano abitato gli Elfi, Wren Ohmsford continuava le sue ricerche per scoprire che ne era stato di loro e, cosa più importante, sebbene non se ne fosse ancora resa conto, quale destino la attendesse. A nord, i fratelli Par e Coll Ohmsford si cercavano l'un l'altro e lottavano per carpire i segreti della Spada di Shannara e della magia degli Ombrati. C'era chi avrebbe aiutato e chi avrebbe tradito, e gli ingranaggi della ruota del destino che Allanon aveva messo in movimento potevano ancora essere fermati.

Il Re del Fiume Argento si alzò e scivolò nelle acque del laghetto, rinvigorendosi in quella frescura, diventando egli stesso acqua. Poi riemerse e percorse i sentieri dei Giardini, attraverso distese di ginepri e di abeti fino a una collinetta di genziane e campanule i cui petali riflettevano la luce del giorno in un alone dorato. Là si riposò, sporgendosi ancora una volta a guardare nel mondo sottostante.

Pensò che sua figlia aveva fatto un buon lavoro.

Ma quel pensiero stranamente non lo confortava. Aveva creato un essere dagli elementi dei suoi Giardini e lo aveva inviato nel mondo per servire ai suoi scopi. Lei non aveva significato niente per lui, era stata una figlia solo di nome, semplicemente per designazione. Era stata una realtà momentanea e il Re non aveva mai pensato che potesse essere qualcosa di diverso. Eppure sentiva la sua mancanza. Averla modellata, infondendole la vita, lo aveva avvicinato troppo a lei. I sentimenti umani che avevano condiviso non si sarebbero dissolti tanto facilmente quanto le loro forme mortali. Lei non avrebbe dovuto significare nulla per lui, ora che se n'era andata. Invece la sua assenza creava un vuoto che egli non credeva di poter riempire.

Viridiana.

Figlia degli elementi e della magia, ripeté. Lo avrebbe rifatto di nuovo, anche se forse non tanto presto. C'era qualcosa di permanente nelle creature delle Razze mortali che andava oltre la mera vita della carne. Rimanevano tracce delle loro emozioni che non scomparivano tanto facilmente. Poteva udire ancora la sua voce, vedere il suo volto e sentire il tocco leggero delle dita. Se ne era andata, ma la sua presenza era ancora viva.

Perché doveva essere così?

Mentre il buio copriva la terra con il suo mantello, continuò a interrogare se stesso.

Termina qui il libro secondo del ciclo l'Eredità di Shannara. Il terzo libro, La Regina degli Elfi di Shannara, rivelerà altri misteri su Cogline e Paranor e narrerà le imprese affrontate da Wren Ohmsford per scoprire cos'È accaduto agli Elfi perduti delle Terre dell'Ovest.

□